NINTENDO 64 • SATURN • COIN-OP

Vacanza GRATIS con MEGA CONSOLE aut. min. rich.

NUMERO 43
ANNO 4
DICEMBRE 1997
L. 6.000
FRS 9.00
GRUPPO FUTURA

# MEGA CONSOLE



**QUAKE**
**SEGA TOURING CAR**
**SONIC R**
***RECENSITI PER SATURN!***

**SAN FRANCISCO RUSH**
**RECENSITO PER N64!**

## DUKE NUKEM 64
**CENSURATO E RECENSITO!**

***SU QUESTO NUMERO:***

**NINTENDO 64:** FIGHTING CUP - MADDEN 64 - CHAMELEON TWIST - F1 POLE POSITION J-LEAGUE ELEVEN BEAT 97

**SATURN:** FORMULA KARTS - STEEP SLOPE SLIDERS - SILHOUETTE MIRAGE JAPAN WRESTLING FEATURING VIRTUA - YATTAMAN - NBA ACTION 98



Console • Hardware • Software
Soft Mania
Console & Computer Fan
a Natale!
Play it!
FIGHTING FORCE
Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)
http://www.quasar.com/softmania

# MEGA sommario






## Nintendo 64



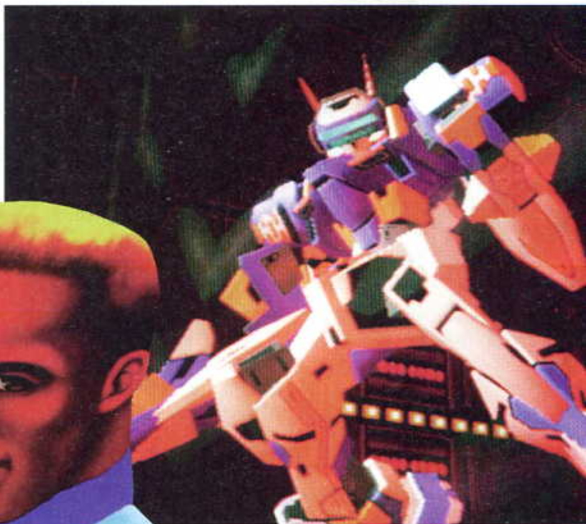





## Saturn












## Coin-Op








## Rubriche










MEGA CONSOLE

**N. 43 Dicembre 1997**

**Direttore responsabile:** Giampietro Zanga
**Coordinamento Redazionale:** Massimiliano Anticoli
**Redazione:** Paolo Cardillo
**Progetto grafico e impaginazione:** Puntografica di A. Valenzano
**Hanno collaborato:** Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "MBF" Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi.

Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo
Pubblicità: Laura Meneghin
Tel. 02/66526286

GRUPPO FUTURA®

**Sede Legale:** Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
**Direzione, Amministrazione, Redazione e Pubblicità**
Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665261 fax 02/66526222
**Stampa:** Tiber - Brescia
**Fotolito:** D.T.P. - Bresso (MI)
**Distribuzione** So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.

Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Sega Saturn Magazine e Nintendo Magazine - Emap Images UK





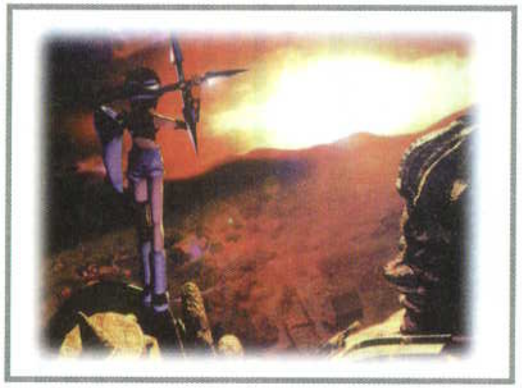
Abbonamenti: CCP PT per versamenti n. 00269274 intestato a SODIP Angelo Patuzzi S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Per spedizione cedole di abbonamento SODIP - Casella Postale 7 - 20092 Bresso (MI) - Tel. 02/66030285 - servizio abbonamenti – Fax 02/66030267 - 24h.
Prezzo del numero L. 6.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a:
CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

MET

# gli specialisti

## soft



**NOVITA' ULTRA 64 USA - JAP**

DIDDY KONG RACING
DUAL HEROES
F ZERO 64
HYPER OLYMPIC 64
PUYO PUYO 64
S. FRANCISCO RUSH
DUKE NUKEM
VIRT. HIRYU NO KEN
WILD CHOPPERS
YOSHY ISLAND 64
LAMBORGHINI 64
NHL HOCKEY '98
REV LIMIT
CHAMELEON TWIST
WCW WORLD TOUR
ROBOTRON X
MISSION IMPOSSIBLE
F1 POLE POSITION
FIFA SOCCER '98
NFL QUART. CLUB '98



## saturn e ultra 64



**PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO**

VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA



**SOFTWARE SATURN USA**

NBA ACTION '98
DUKE NUKEM 3D
MASS DESTRUCTION
CROK
BATTLE SPORT
STR. FIGHTER COLL.
COURIER CRISIS
WORL. SOCCER '98
SEGA TOURING CAR
SEGA AGES
NHL HOCKEY '98
TEN PIN ALLEY
RAMPAGE TOUR
QUAKE
VIRTUAL POOL
SONIC R
ENEMY ZERO
DISCWORLD 2

**NOVITA' GIAPPONESI**

JAPAN WRESTLING
LAYER SECTION 2
RONDE
CHAOS SEED
TSUBASA GOTHA
MAHOU GAKUEN
BUBBLE BOBBLE 2
TILK
STR. FIGHT. VS XMEN
COLUMNS
BLUE BREAKER
DEAD OR ALIVE
FALCOM CLASSIC
SOUL HACKERS
ZERO DIVIDE FINAL
WONDER
VANDAL HEARTS
DOKESHI SATENJIKEN

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO
TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI
SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI
GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

# MEGA mail

"ORA LA MIYAKO CHE CONOSCEVATE
È DIVENTATA UNA LANDA VUOTA...
QUANDO, AL CALAR DELLA NOTTE,
L'ALLODOLA SI ALZA IN VOLO,
SCENDONO LE VOSTRE LACRIME..."

(POESIA DEL 1476, CITATA DA SAMSON, HIST. II, 226)

***I computer sono macchine strane. Sono state inventate per facilitare il lavoro all'uomo ma, in realtà, il loro scopo è sempre stato quello di sbattere in faccia al povero utente tutta la sua ignoranza in materia. Non importa quanto ci si possa applicare, quanto si studi o quanto si cerchi di rimanere informati: l'incessante evoluzione software e hardware non fa altro che rendere obsoleti concetti, idee, mode e tendenze prima ancora che queste possano essere sfiorate dall'utente. Quelle che prima erano solo delle grosse calcolatrici non molto tascabili, degli accrocchi che assomigliavano più ad una lavatrice che ad un personal, stanno diventando macchine sempre più piccole, complesse, potenti... Già, la potenza! È questo di cui ci si preoccupa oggi... La potenza... Quanti MHz ha il tuo PC? E che scheda grafica monti? E lo schermo, quanti milioni di colori puoi visualizzare e a che risoluzione? Sono queste le domande che ci assillano e per cosa? Non per lavorare? Per studiare raccontatelo a qualcun altro. Per giocare... Ecco, si, giocare... 3, 4 milioni per giocare. Bei giochi, si intende! Certo che quando uno spende una cifra del genere e poi il game scatta... Beh, allora ti viene voglia di prendere il programmatore che, con lo sguardo languido ti dice che il tuo PC non è abbastanza potente, e convincerlo a fare una bella partita a Mister Cavalcavia ma questo non è tutto... La tecnologia presenta anche altri problemi che vanno ben oltre le mere perdite di frame o al fatto di dover passare tutta la notte svegli per creare un dannato file di configurazione in grado di schiantare 8 mega di codice nei miseri 640k del nostro XT. Si tratta di un fattore fisico, di spazi. I personal infatti diventano sempre meno ingombranti. I produttori fanno a gara per miniaturizzare i componenti: meno spazio, meno peso uguale portatili. Una grande invenzione intendiamoci tant'è che, anche il sottoscritto, preso dal desiderio del "lavoro ovunque" (si, anche al cesso, come se avessi poi tutto 'sto popò di tempo libero), si è lasciato cadere in questa rete. La mia selezione è stata condotta con cura. Ho seppellito il negoziante sotto tonnellate di dati tecnici e alla fine, felice e giulivo, sono tornato a casa con la mia ultima creatura. Arrivato nella mia dimora però, la scoperta della cruda realtà. Le mie dita sono troppo grandi per i portatili di adesso... Non riesco a starci fisicamente. Il tastierone del mio 486 era ed è eccezionale, grazie ai suoi bottoni modello Lego ritrovavo tutto. Sui portatili di adesso invece non posso lavorare. Se devo premere "E", sfioro appena la tastiera e mi ritrovo su schermo "WSEDR"... Non si può andare avanti così! Ed il Touch Pad? Anche quello mi pacca: troppo sudore (e ci credo, in treno o ci sono 40 gradi oppure stai sotto zero!). Mi sembra di palpare costantemente un foglio di carta moschicida con quella dannatissima freccia che scheggia a destra e sinistra senza fermarsi mai sull'icona prescelta. Dannazione, sto male... Mi sento boicottato dalla tecnologia... Eppure non è colpa mia, ve lo assicuro, ho anche chiamato Microsoft: gli ho detto che sono anche disposto a farmi operare ma loro nulla. Nessuna risposta. Fortuna che c'è sempre il mio C64 anche se, devo confessarvi, che quando mio zia mi ha chiesto come mai stessi giocando con un corsa di scarafaggi (si trattava di Le Mans) di botto mi sono sentito dannatamente vecchio...***

***a cura di Fabio "Shogun" Ravetto***

**Coccodrilli**

## PUNTI DI SVISTA...

*A cura di Zanardi Simone*

Caro Shogun,
sono un video-game-amatore di 22 anni, posseggo una PSX e un N64 e non ho preferenze per uno dei 2 sistemi. Vi scrivo per aprire un fronte di dibattito che, perlomeno sulle vostre colonne, non ha ancora avuto spazio: SMARIO64 vs FFVII. So che, in linea di principio, i giochi non sono paragonabili in quanto appartenenti a 2 generi differenti; tuttavia sono 2 prodotti che passeranno alla storia del videogaming e quindi, in quanto "pietre miliari", è possibile e doveroso compararli. Premetto di possedere entrambi i games e di averli terminati e testati a lungo, nella loro versione americana. Dopo una lacerante riflessione sono giunto alla conclusione: Mario batte FF7 e non di poco. Cercherò di esporre i perché del mio "personalissimo" parere.
1) Innanzitutto, i 2 giochi si pongono nella storia evolutiva del videogame in maniera completamente differente: laddove FF7 è il portare alle massime conseguenze, e al più alto livello qualitativo, un concept comunque già ampiamente sperimentato (un po' come Yoshi Island per Snes con i platform 2D), Mario64 è un nuovo genere di gioco, e quindi padre di una nuova era ludica (come Super Mario per Nes e coin-op, o Space Invaders, o FF1). È un po' come possedere una Fiat Panda e poi mettersi alla guida di una Lamborghini (FF7) o di una Minardi di Formula 1 (Mario). Nel primo caso si ha a disposizione un mezzo che rappresenta il top delle vetture da strada (ma comunque da strada), nel secondo si ha a che fare con un modo completamente diverso di porsi nei confronti di una vettura (per quanto di 2da linea).
2) Sia SM64 che FF7 non sono esenti da difetti ma, proprio per quanto detto sopra, è FF7 a doversi giustificare maggiormente. I difetti di SM64 sono, a mio avviso, il sonoro musicale, qualche spuria grafica e l'area di gioco non immensa come qualcuno vuol far credere. I difetti di FF7 sono: gli attacchi casuali (inaccettabili in un prodotto così evoluto), la storia comunque troppo lineare e preindirizzata (idem come sopra), la struttura che, al di là di indubbie e ottime migliorie, è quella di un classico rpg, e infine il sonoro. Come già detto, se i difetti di SM64 sono in parte perdonabili, in quanto appartenenti al primo gioco di un nuovo genere e di una nuova macchina, alcuni dei problemi di FF7 sono veramente insopportabili, visto l'hype del gioco; mi riferisco in particolar modo agli attacchi casuali.
3) Questo punto è forse il più personale e quindi quello che molti non condivideranno: a mio avviso FF7 non traspira la stessa "magia" dei migliori titoli di Miyamoto. È una sensazione molto particolare e per niente razionale quella che ho provato quando ho giocato per la prima volta a SMario, o SMarioWorld per Snes, o Yoshi Island, o SuperMario64 e, mi spiace, questo feeling non l'ho provato con FF7. Per concludere, voglio ribadire che non ho esaminato i due games con pregiudizi e che entrambi sono i migliori giochi per le rispettive console. Desidererei conoscere altre opinioni sull'argomento. Grazie mille e complimenti per la rivista.

**La tua disamina sui due prodotti incriminati è quanto mai interessante. Detto ciò premetto che, personalmente, non sono d'accordo con quanto tu hai scritto per una ragione di fondo. Non trovo materialmente possibile effettuare un confronto tra i due titoli perché, a parte il fatto di appartenere alla categoria dei videogiochi e di essere entrambi dei capolavori non hanno nulla in comune. Tecnica, struttura, meccanica di gioco non presentano punti di contatto effettivi. Ergo tutto quello che dici sono e rimangono sensazioni personali che, pur meritando da parte mia e di tutti i lettori della rivista il massimo rispetto possibile, non possono certo assumere una qualsivoglia valenza oggettiva. Personalmente preferisco FF7 a SM64, detto ciò mi guardo bene dall'affermare che il titolo di casa Square sia superiore al capolavoro Nintendo. Si tratta di arte e chi mai può assumersi l'arroganza di dire, esulando dalla sfera del personale sentire, se è più pregevole un quadro di Van Gogh o uno spaccato di Picasso?**

Passato prossimo

## UN MONDO DI GIOCHI

*A cura di Alessandro Randi*

Spett.le Mega mail, vi scrive un neo-simpatizzante di videogames, da poco più di un anno entrato a fare parte del colorato e "spensierato" mondo dell'N64. Non che non abbia mai avuto a che fare con i videogiochi, visto che da prima che io nascessi, 25 anni orsono, l' attività familiare consisteva e consiste tuttora nella gestione di flipper, videogames e surrogati per bar e sale attrazioni. Ho visto quindi, per così dire, nascere i primi storici cabinati, preceduti solo dai flipper a lamelle e releè, prodigi elettrici che "ragionavano" solo a colpi di lima e disossidante. Non che tutto ciò importi, ma può spezzare una lancia in favore del classico detto "il figlio del gelataio non mangia il gelato" o "il figlio del fornaio non mangia il pane" o giù di lì. Insomma, saturo come ero di videogiochi, non mi sarei mai sognato di comprare una console, visto che non avevo mai giocato un gran che neanche con i COIN-OP. Ebbene, l'anno scorso, durante un viaggio "di piacere" ad Hong Kong, notai in una delle innumerevoli vetrine di negozi di articoli elettronici, il noto MARIO64: che dire, rimasi subitaneamente estasiato, io che i videogiochi quasi non li sopportavo. L'epilogo di tale incontro lo potete dedurre dalle prime righe di questa lettera, quanto lo pagai non ve lo dico, per non farvi stare male,(400.000 Lire con MARIO64, PILOTWINGS, WAVERACE e 4 controller). Così passai, al mio ritorno, 4 o 5 mesi di interfacciamento selvaggio. Il resto è storia, mia. Ciò che volevo dirvi era che, mi sembra assurdo tutto il dibattito che si va facendo, tutti i mesi, sulle pagine della Megamail, è sempre la solita storia, "...la Playstation è meglio



dell'N64...","...l' N64 è meglio della Playstation..." etc. etc., si potrebbero ripubblicare le stesse lettere tutti i mesi, che non cambierebbe niente! Chi dovete convincere? e soprattutto a fare cosa? A me piace il lato grafico ed il gioco stile ARCADE; allo stesso modo, qualcuno potrà prediligere il lato strategico o che altro, mettendo in secondo piano la risoluzione grafica, questione di gusti personali, c'era chi giocava con il Meccano e chi con il Big Jim, ma non ho mai sentito polemizzare due persone su quale dei due fosse meglio (in tema di concetto di gioco e realismo). Comunque sia, si può dire tutto ed il contrario di tutto, ed in questa pseudo-zuffa, mi sembra che il "caro" SHOGUN (del quale apprezzo soprattutto le intro surrealistiche) o chi per lui, non solo pubblica tali inutili lettere, ma a volte addirittura fomenta la polemica. Un'ultima critica riguarda le recensioni, mi sembra che il gusto personale del recensore, a volte, prenda il sopravvento, e ciò non è per niente professionale, specie per quel che riguarda la musica, le musiche del TETRISPHERE non mi sono sembrate così odiose, visto che mi ci sono pure fatto una bella cassettina, probabilmente se fossi stato un metallaro avrei concordato. In sostanza, vivi (da professionista) e lascia vivere.
Lunga vita e prosperità...

**È sempre interessante ricevere lettere che dibattono su vari argomenti: detto ciò anche tu, caro il mio Alessandro, come altri in passato, ti limiti ad effettuare una mera critica distruttiva della situazione senza fornire spunti per una rivoluzione nazional-epistolare. Come ho sempre sostenuto, il mio ruolo all'interno di Mega Mail non è quello di censore né, tanto meno, mi sento un'entità superiore che tira i fili dei personaggi. Se un argomento interessa, sono i lettori a giudicarlo in base alla quantità di missive prodotte. L'argomento Sony Vs N64, N64 Vs Sony interessa. Spesso ci beccheremo sempre le solite cose (anche se non è sempre vero), ma è inutile negare che buona parte delle epistole che giungono in reda' si occupano di ciò. Non è detto che questo trend duri per sempre, basta vedere i nostalgici, che dire di loro? Ultimamente si sono fatti sentire in pochi. Il filone non interessa più: i lettori non lo vogliono. Basta, si chiude. Mega Mail non è mai stata a tendenza unica. In passato ci sono state discussioni molto variegate e ci sono tuttora. È incredibile, ma a distanza di un numero si riescono a leggere pareri diametralmente opposti con gruppi di individui che da una parte affermano l'eccessiva frammentazione dei messaggi/contenuti della posta (missiva di Cinquegrana Raffaele apparsa sul numero 42) mentre dall'altra abbiamo persone che si dicono stanche delle tendenza monotematica della rubrica. Interessante... Anche questo è dialogo, proprio come le lettere di polemica. Detto ciò, ti ringrazio per il "caro", tuttavia devo informarti con sommo rammarico che il sottoscritto non sta né da una parte né dall'altra. Ho le mie idee, certo, ma sono mie e cerco di esprimerle chiaramente ogni volta che rispondo ad una lettera. Questo però non vuol dire operare censure bensì dare spazio a tutti gli argomenti e su questi dibattere con voi ed insieme a voi. Se le lettere che vengono pubblicate non ti vanno bene, posso solo suggerirti di produrre qualcosa che catalizzi l'interesse del lettore in modo che noi si venga sommersi da lettere di non-polemica. Avanti, dicci cosa vuoi? 2D Vs 3D? I vecchi giochi? Parlare della Sega, della Nintendo, delle nuove tecnologie... Mi sembra che di tutto ciò si sia già dibattuto e si dibatta quotidianamente su Mega. Gli argomenti non mancano, magari scarseggia la voglia. Per quel che concerne invece il problema delle musiche di Tetrisphere posso solo dirti che, come hai giustamente fatto notare, il giudizio dato dal recensore riguarda più che altro un problema di gusti. Sono d'accordo sul fatto che il commento possa essere stato parzialmente influenzato dal tipo di accompagnamento ma, appurato ciò, mi pare anche lampante che la realizzazione di sittali melodie non è (tecnicamente parlando) nulla di trascendentale. Tu potrai apprezzarle, altri meno. I giudizi dati dai recensori contengono sempre elementi "parziali". Non si può pretendere che un essere umano prescinda dai suoi gusti quando formula un pensiero o si produce in un giudizio. L'importante è non trascendere mai, evitare che il nostro sentire ci faccia erroneamente credere che quelle che sono delle nostre idee personali siano anche quelle della massa estendendo così una qualità priva di un qualsiasi fondamento oggettivo come dato di fatto. Detto ciò, posso concordare con te che le musiche di TS possano risultare anche gradevoli ma ciò non toglie che la loro realizzazione tecnica (qualità della composizione, varietà dei toni, degli accompagnamenti e degli accordi, pulizia della sintesi) non sia paragonabile alle migliori produzioni ascoltate fino ad oggi. Sono delle canzonette,**



# ONCE UPON A TIME

***A cura di Gerardo Di Domenico***

Stavo giusto ammirando le sfumature curiose che certe volte prendono le nuvole quando una voce mi disturbò "Hai intenzione di stare lì a guardare il paesaggio ancora per molto?!?!". "Lara!!!" gridai sbalordito. Fortunatamente il suo zaino era rimasto incastrato su una statua che raffigurava il malefico porcospino blu nella sua posa più classica. Afferrai lo zaino proprio al momento giusto. Stavo per tirarla su quando mi scappò un "Ma quanto diammine pesi!". Non l'avessi mai fatto!!! In quel preciso istante capii perché non si chiede mai il peso ad una donna. Lara iniziò a dimenarsi nel tentativo di mollarmi uno dei suoi famosi destri quando lo zaino le si sfilò di dosso. Un salto nel vuoto di ben 934 piani "Non temete", dissi "ha con se un paracadute nello zaino...". A quelle mie parole tutti cominciarono a fissarmi e capii il perché quando mi accorsi dello zaino che avevo in mano. Tentai l'impossibile e mi gettai anch'io dalla finestra. Intorno al 789esimo piano riuscii ad afferrarla (non prima però di averle chiesto perdono) e, finalmente, aprii il paracadute. Solo che quest'ultimo si impigliò in uno stendardo che portava il logo della Sega e così rimanemmo appesi ma solo per qualche minuto. Quando i capoccioni di Sega e delle Core arrivarono con l'ascensore e prestarono soccorso a Lara (veramente il soccorso serviva più a me visto che Lara mi stava riempiendo di botte) quindi la portarono via con loro felici di non aver perso quella che da lì a breve sarebbe diventata l'Indiana Jones in gonnella del mondo dei videogiochi. Bene, immagino che adesso vi aspetterete il classico "...E vissero tutti felici e contenti!". In fondo la storia è finita ed è grazie a me se voi altri potete giocare comodamente a casa vostra a TOMB RAIDER. Peccato che non sia così! Io sto ancora qua su, appeso come un baccalà e se qualcuno non mi viene a dare una mano e mi fa scendere subito di qui io... io... hmm... E poi dicono "Vai a fare del bene..."

The End

**degli "accompagnamenti" che possono piacere o non piacere. Detto ciò, mi sembra che questo sia l'unico elemento "personale" della recensione visto che, per il resto, l'articolo mi sembra più che equilibrato.**

Io gioco, tu giochi...

# BIDEO GAMES

*A cura di Mazzaferro Edoardo*

Grande redazione di MC, vi riscrivo per tentare di estendere a tutto il mondo (compresi universi paralleli e buchi spazio temporali) una mia costante fobia. Mi spiego subito. Prendo a caso un numero di MC, facciamo il 39, uno come tanti, qualunque. Ce l'ho sotto le palle degli occhi, lo sto aprendo, sfogliando, analizzando. Orbene di video giochi recensiti per Saturn ce ne sono 10, di questi ben 8 (come dire l'80%) hanno preso un voto globale o comunque una valutazione inferiore all'80% e ben 5 di questi non arrivano neppure al 70. E questo è solo il numero 39. Se foste degli incompetenti non mi preoccuperei più di tanto, il fatto è che tutti quei giochi che voi avete castigato erano effettivamente brutti tanto da sfigurare persino su un Commodore 64 o uno Spectrum 48k... Non solo dunque Sega sta perdendo ogni rapporto con le più importanti software house (Core Design in primis) ma sta pure facendosi produrre una marea di cavolate per la sua macchina che non fanno certo bene all'immagine. Già me lo immagino, fra qualche tempo il Saturn andrà avanti (se andrà avanti...) grazie ai buoni Gundam, Dragon Ball Z ed Ultraman della Bandai (che, oltretutto, nonostante la marea di giochi prodotti per SS non è riuscita ad andare oltre un 78%) e grazie a qualche fluidissima e giocabilissima simulazione di guida della Atlus (simulazione in senso ironico ovviamente) e di tante altre software house che hanno prodotto titoli del calibro di The Hulk. Ovviamente, nel roseo futuro del Saturn ci saranno altresì entusiasmanti simulazioni belliche e gli stupendi giochi di calcio della EA... Insomma io sono alla frutta e, soprattutto, il Saturn lo è con me. È inammissibile che la console che ha visto girare Sega Rally e Panzer Dragoon 2 debba perdere la fiducia degli utenti a causa di titoli ignobili che non sfruttano le sue potenzialità. E se non c'è fiducia in una console beh, non c'è neanche la console. È comunque vero che il Saturn è inferiore alla PSX (il Nintendo 64 nemmeno lo nomino) e pure di molto. Non sono un amante delle specifiche tecniche, né do loro tanta importanza perché quello che conta è la giocabilità (comunque un titolo risulta certamente più godibile se alla giocabilità affianca anche una buona realizzazione) ma è anche vero che mentre la console Sony visualizza 300.000 poligoni al secondo, quella Saturn raggiunge circa la metà e senza effetti grafici. Detto ciò ritengo che lo svantaggio maggiore di Sega rispetto a Sony sia sostanzialmente in questi due punti:

1) Degenerazione della qualità del software.
2) Pubblicità zero.

In conclusione ritengo che ormai ci sia ben poco da fare (a meno che Sega non se ne esca con una ventina di Killer Application extra grandiose) e quel poco dovrà venire fatto subito altrimenti tempo che Sega dovrà dire addio al mercato credo che nessuno sarà più tanto stupido da acquistare un'altra console Sega a 64-bit (in fondo 3 fallimenti di fila sono davvero tanti, leggi Mega CD, 32X, Saturn e già che ci siamo mettiamo pure il Nomad...)

**Quello che ci hai appena illustrato è sempre il solito adagio per cui sono i titoli che fanno vendere una console, non importa quanto potente o evoluto possa essere il suo hardware: niente software, niente divertimento! Detto ciò, non sarei così disfattista. Personalmente, in questo ultimo periodo, ho potuto assistere ad una sorta di rinascita di Saturn. Intendiamoci, con questo non voglio dire che ci sia una possibilità di resurrezione né in Europa né, tantomeno, in America. Qui la console di casa Sega è e rimane moritura. È in Giappone invece che le cose vanno diversamente ma, soprattutto, sono i giochi che finalmente cominciano ad uscire come avrebbero dovuto fare all'inizio. Sega ha ormai capito di non avere più speranze, di non poter più competere né con Sony né con Nintendo sul campo 3D e allora ha finalmente deciso con le poche terze parti che le sono rimaste di sfruttare la console di Saturno per fare quello per cui era stata creata: dei grandi titoli bidimensionali. Ultimamente si sono registrati dei veri hit: sono usciti Resident Evil, Street Fighter Collection, Japan Pro Wrestling, WipEout 2097 ecc. ecc. Thunder Force V è uno dei più begli spara e fuggi che mi sia mai capitato di giocare, Silhouette Mirage è un vero capolavoro che dimostra la differenza tra programmatori capaci e mezze calzette. Il titolo dei Treasure trasuda effetti di luce, rotazioni, piani di parallasse e trasparenze da tutte le parti e questo alla faccia dei presunti limiti della console Sega. Konami sta per regalarci le conversioni di Dracula X, Vandal Hearts e Suikoden. Ultimamente sono usciti Taisen F e il buon Slayer. È in arrivo Shining Force 3, il gioco di corse di Sonic, Grandia. In Giappone mezza popolazione è impazzita all'annuncio di Sakura Taisen 2 e Dead or Alive ci ha dimostrato che, anche in campo 3D, Saturn è capace di non sfigurare. Personalmente non ritengo il 32-bit Sega paragonabile a 32X e Mega CD, anzi, la considero una gran macchina ma, si sa, sono i giochi a decretare il successo di una console e non il suo hardware e questo Sega lo ha capito tardi e a sue spese. Resurrezione? Personalmente la ritengo impossibile... Fortuna che in Giappone la macchina Sega tira ancora ed è lì che noi dobbiamo guardare. È vero, noi siamo in Italia ma in fondo i giochi chi li fa? Noi europei? Hmmm pochi e spesso male. Gli americani... Non mi pare proprio... Ergo il Saturn, soprattutto ora, può sperare di tirare avanti ancora un po' in relativa tranquillità. Saturn è vissuto fino ad oggi grazie al mercato parallelo ed è questo che gli permetterà di continuare a vivere regalando ai suoi utenti titoli di notevole fattura come quelli fatti registrare in questi ultimi mesi. Certo, questo significherà ovviamente una minore visione. Qui da noi Saturn è destinato a diventare, come del resto è già, una console di nicchia ma non credo che questo sia di per se un fattore negativo. L'importante è poter avere a disposizione titoli validi a getto continuo. Prima questo non accadeva, ultimamente sì e, lasciatemi dire, ritengo questo un grosso, anzi grossissimo passo avanti!**



I Conti della serva

# BITTAGGIO SELVAGGIO

*A cura di Enrico Tirotta*

Caro Fabio,
in preda al panico per una tostissima versione di latino ti scrivo per sfogarmi con una voce amica che sappia aiutarmi a capire a che c***o serve 'sto latino. Forse serviva a far suicidare gli studenti o a farli impazzire davanti a paroloni contorti che ti fanno venire dubbi del tipo "quasi quasi mi vendo il Nintendo 64 per dedicarmi interamente alla scuola". Lasciando stare spiacevoli discorsi dopo aver timbrato il cartellino lo scorso mese (e non ti nascondo che la cosa mi ha fatto molto piacere), ti scrivo questa mia in cerca di qualche chiarimento in quanto sono un N64ista ma anche un vecchio seguace Nintendo. Dopo aver letto la risposta alla mia lettera lo scorso mese ho riflettuto su una cosa a cui forse la Nintendo non ha dato molto spessore.
Secondo me i giocatori più esperti desiderano una console con un software che possa garantire una certa complessità in termini di enigmi e amenità varie, assicurando inoltre ore di sano divertimento al giocatore con una maggiore esperienza videoludica alle spalle. Infatti se riflettessimo un attimo sul perché la PlayStation ha una clientela che copre una fascia maggiore rispetto a quella di Nintendo verrebbe da rispondere "perché ha giochi che non danno solo un semplice divertimento ma spingono il ragazzo a ragionare e allo stesso tempo a divertirsi". Con questo non voglio ovviamente dire che ci siano decine di giochi con le qualità sopra citate per Play e nulla per Nintendo; il problema è che l'unica vera killer application è e rimane Mario 64. Non smentisco assolutamente quello che ho detto nella scorsa missiva, però se la Nintendo vuole tornare grande dovrebbe pensare che un videogiocatore inizia la sua carriera a 7-8 anni. Pertanto un bambino può accontentarsi di un po' di grafica e niente altro, mentre un ragazzo di età più adulta disposto ad un maggiore esborso di denaro comincia a desiderare qualcosa di più massiccio. Ora vorrei chiudere questa mia missiva con una breve parentesi e passare ad un altro argomento.
Nello scorso numero di Mega non ho apprezzato affatto la missiva di Night Tiger in quanto ha avuto un comportamento a dir poco pazzesco nei confronti del Nintendo 64. Per prima cosa non credo che un gioco come Mario 64 si possa denigrare per qualche raro problema di clipping che anche io ho notato. Personalmente non credo che un gioco possa essere giudicato da queste cose e poi perché questo tipo di affermazioni si fanno sul Nintendo, se ci sono decine e decine di giochi che hanno lo stesso problema su Play. Perché i titoli citati escludono WaveRace 64, Perfect Striker, Star Fox 64 e Mario Kart 64? Sembra quasi fatto apposta per mettere sempre più in cattiva luce il software del Nintendo 64, già limitato di per se. Infine mi preme dire che ultimamente ho notato con sommo rammarico che il Nintendo 64 è diventato la cenerentola del mercato videoludico, come la macchina da scartare solo perché i giochi non sono tutti capolavori come promesso, arrivando persino a disprezzare Mario 64 che è stato molto apprezzato anche dai videogiocatori più esigenti. E poi la cosa più irritante sono i pareri sul 64DD già a priori giudicato come una sorta di MegaCD. La verità è che il passato si dimentica molto ma molto in fretta purtroppo. Naturalmente è innegabile ammettere che all'interno della grande N si sta vivendo un momento di agitazione però bisogna essere pazienti perché il futuro roseo della Nintendo non è poi così lontano.

**Personalmente trovo riduttivo limitare il successo di PlayStation alla disponibilità sulla console di casa Sony di un maggior numero di adventure o di titoli "profondi". È l'intera biblioteca di software disponibile per questa console ad essere mostruosamente più evoluta e con una qualità nettamente superiore a quella del Nintendo ad averne decretato il successo. Il divertimento non è semplice, è divertimento e basta. Se un titolo è divertente lo è sia che sia semplice che complesso. Inoltre piantiamola di tirare in ballo i soliti luoghi comuni o le classiche scuse infantili. Diciamoci le cose come stanno: Playstation vende di più perché ha giochi punto e basta. Non si tratta solo di prodotti "adulti". I titoli ragionati coprono una fetta limitata del mercato: certo FF7 è un caso ma i titoli avventurosi non arcade, almeno qui da noi, hanno vita difficile. Discorso diverso va fatto per il Sol Levante ma qui, per quanto mi possa dispiacere, siamo e rimaniamo Italia. Inoltre l'età media dei possessori di N64 è piuttosto alta. Vuoi perché la console è comunque più di nicchia rispetto alla Play (tanto è vero che le versioni maggiormente vendute sono quelle di importazione), vuoi perché i giochi costano molto, molto di più (faccio conto delle ultime novità, non dei titoli usciti ufficiali e che risalgono alle calende greche). Altro fattore sopravvalutato è il costo della macchina. Bisogna considerare l'intera politica di una casa e non fermarsi all'acquisto della base. Una console senza giochi non è altro che un pezzo di plastica e silicio. Il problema del costo della macchina con la grande "N" non si pone in termini netti, in poche parole non rappresenta più una discriminate per l'acquisto. Nintendo ha sempre adottato una tattica di mercato piuttosto subdola. Vendere la console quasi a prezzo di costo e poi massacrare i videogiocatori con cartucce a prezzi esorbitanti. Capitava così con il Super Nes e il MD: le due console avevano lo stesso prezzo (eppure il SN era tecnicamente superiore) poi però quando si dovevano prendere i giochi, quelli Nintendo partivano da 2 cucuzze, quelli per MD 150 (ovviamente parlo di prodotti importati). Ora si sta ripetendo un fenomeno analogo, il problema è che Nintendo non sembra riuscire a sfornare una quantità di software accettabile; inoltre buona parte dei titoli usciti per la sua console non sono altro che dei costosi soprammobili. Detto ciò, è innegabile: il Nintendo 64 può contare su un hardware superiore, purtroppo però, fino ad ora, questa superiorità non è stata ancora mostrata con costanza ed in maniera netta. In un solo campo Nintendo dà la birra ai suoi antagonisti; quello dei platform/adventure in 3d. Tutto il resto: picchiaduro, simulatori di voli, shoot'em up, adventure è nelle mani di Sony e qualcosina in quelle di Sega. Nessuno si è permesso di criticare Mario per rari problemi di clipping. Mario 64 è e rimane un capolavoro ma ciò non toglie che i tanti proclami di Nintendo sulla perfezione dei suoi prodotti non si siano rivelati realtà. È quindi naturale che i possessori di altre console se la "prendano": in fondo Nintendo ci ha fracassato gli zebedei per un paio di anni e con cosa se ne è uscita? Con un "semplice" capolavoro che però non è perfetto. Non credo che ci sia bisogno di prendersela per questo.**




ATLANTIDE
IMPORTAZIONE DIRETTA
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SATURN
GAMEBOY
AUGURI
0362/238148
RIVENDITORI 330817 - FAX 320801
VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - ATTENZIONE: I GIOCHI DA NOI DISTRIBUITI NON SONO SEMPRE IN VERSIONE PAL!
...VI ASPETTIAMO IN VIA ROSSINI 43 A
SEREGNO (MI)

**Il mondo è pieno di miopi: se tutte le critiche portate al N64 fossero dovute alla presenza di titoli qualitativamente paragonabili a Mario 64 beh, allora ben vengano le critiche! Nessuno di noi vuole fare del Nintendo 64 la cenerentola del mercato videoludico. Il problema dei giochi è grave e non è che si tratti solo di non avere tutti capolavori. Il problema è che la maggior parte dei titoli sono delle sole. Non ho nominato Wave Race e Star Fox nella mia lista perché, personalmente, li considero dei titoli discreti ma nulla più (il primo è un giochino di corsa piuttosto breve mentre il secondo non è altro che un Panzer Dragoon con una migliore veste grafica ma una minore libertà di movimento). Perfect Striker e Mario Kart sono due ottimi giochi, titoli da 90 e passa ma, sinceramente, mi sembra un po' poco: 3 games (compreso Mario 64) per quanto belli non sono sufficienti a decretare il successo di un sistema dato che, bene o male, l'interesse per un titolo rimane elevato fino a quando questo non viene terminato, dopo di che inizia una prevedibile, quanto inesorabile, parabola discendente dovuta non a caratteristiche del mezzo ma a quelle dei suoi fruitori. Per quel che riguarda il 64DD, Nintendo rimane fumosa come sempre. In passato gli add-on si sono rivelati, nella maggior parte dei casi, delle ciofeche ma ciò non toglie che la grande "N" potrebbe anche uscirsene con un pezzo da 90. Tutti i discorsi in questo campo, compresi quelli del sottoscritto, sono solo aria fritta ma, in fondo, mi sembra corretto dare la possibilità ai lettori di esprimere i loro pareri anche su questa materia poi chi vivrà vedrà.**

**Per la serie: Plug & Pray...**

# NOTE SULL'INSTALLAZIONE DI ALCUNI NOTI SOFTWARE

***A cura di...***

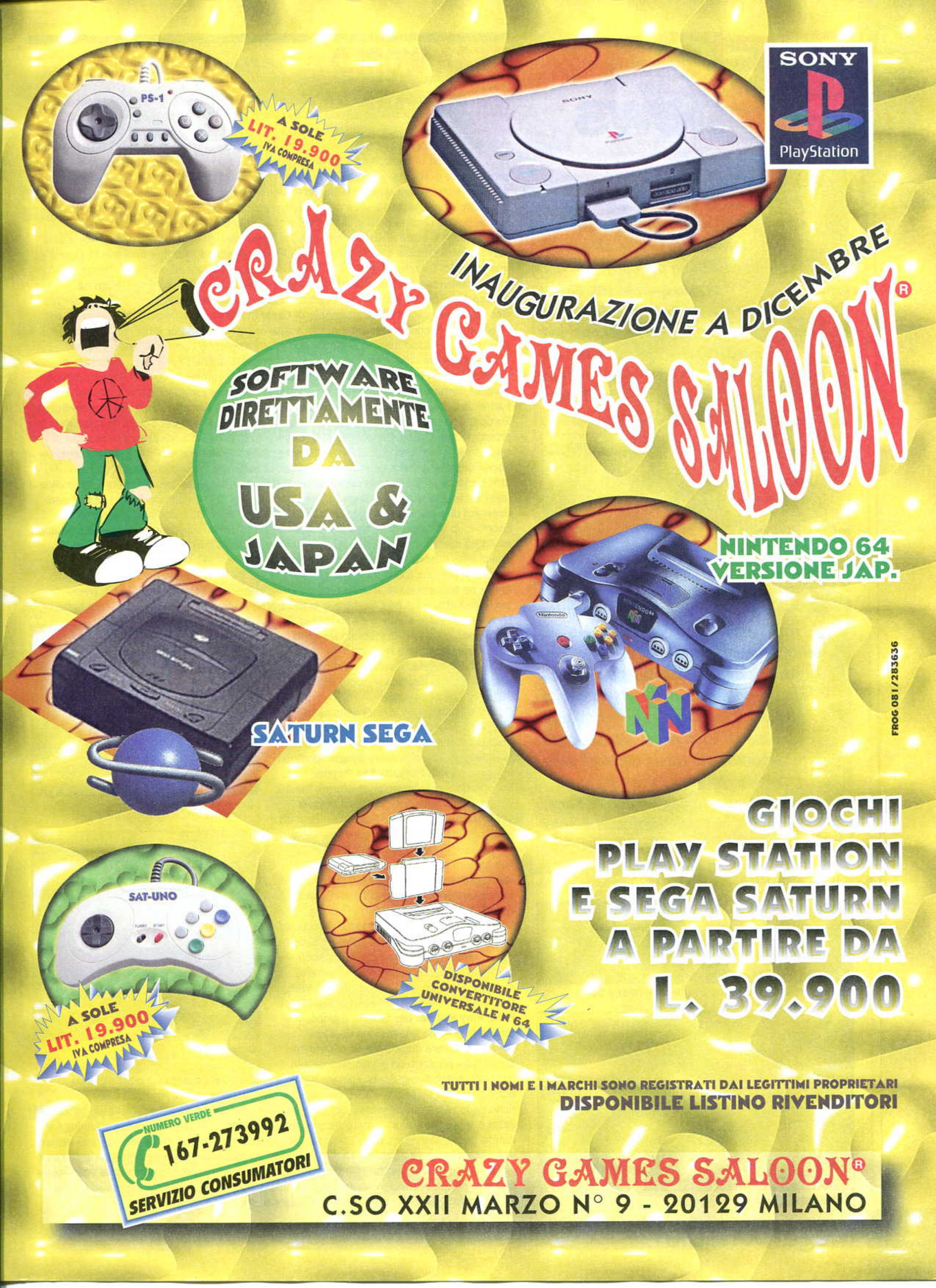
L'anno scorso un mio amico ha effettuato l'aggiornamento da Fidanzata 6.0 a Moglie 1.0, ed ha scoperto che quest'ultima ha una tale occupazione di memoria da lasciare pochissime risorse di sistema per altre applicazioni. Egli ha anche notato che Moglie 1.0 ha la tendenza a generare processi-figli, che consumano ulteriori preziose risorse. Vi è inoltre un altro fenomeno negativo, non indicato sul pieghevole di documentazione del prodotto, della cui probabile presenza altri utenti lo avevano avvisato, data la natura dell'applicazione. Non solo, infatti, Moglie 1.0 si installa in modo tale da essere lanciata per prima all'inizializzazione, in modo da controllare tutte le attività del sistema; ma inoltre, come ha scoperto, alcune applicazioni, come PokerNotturno 10.3, Ubriacatura 2.5, e NotteAlPub 7.0 non riescono più a partire, mandando in bomba il sistema appena lanciato, anche se queste funzionavano perfettamente prima dell'installazione di Moglie 1.0.
All'installazione, Moglie 1.0 inoltre installa alcuni "Plug-in" indesiderati come Suocera 55.8 e Cognato in versione beta. Di conseguenza, le prestazioni del sistema decadono inesorabilmente con il passare del tempo. Ecco alcune caratteristiche che il mio amico vorrebbe vedere nella versione 2.0 di Moglie:
Un pulsante "Non me lo ricordare più".
Un pulsante "minimizza".
Un programma di eliminazione che permetta di disinstallarla in qualsiasi momento, senza perdite di "cache" o altre risorse di sistema.
Un'opzione che consenta di far funzionare il gestore di rete in modo promiscuo, che consentirebbe di fare un uso maggiore della funzionalita' di prove hardware.
Personalmente, per evitare i problemi causati da Moglie 1.0, ho deciso di installare piuttosto Ragazza 2.0. Anche così, comunque, ho avuto parecchi problemi.
Apparentemente è impossibile installare Ragazza 2.0 direttamente su Ragazza 1.0; occorre prima disinstallare Ragazza 1.0. Altri utenti mi hanno detto che si tratta di un baco di vecchia data, di cui avrei dovuto essere a conoscenza.
Da prove effettuate mi sembra che le due versioni di Ragazza entrino in conflitto nella gestione delle porte di I/O. È strano che non abbiano ancora corretto un errore cosi' stupido.
Cosa ancora peggiore, il programma di disinstallazione di Ragazza 1.0 non funziona bene, lasciando alcune fastidiose tracce dell'applicazione nel sistema. Ma il fatto più fastidioso è che tutte le versioni di Ragazza aprono continuamente una finestra di dialogo che decanta i vantaggi di fare l'aggiornamento a Moglie 1.0.
Avviso Di Baco
Moglie 1.0 ha un baco non documentato. Se si prova ad installare Amante 1.1 prima di disinstallare Moglie 1.0, Moglie 1.0 cancellerà i file MSSoldi prima di effettuare l'auto-disinstallazione. Quindi Amante 1.1 si rifiuterà di installarsi, segnalando la mancanza di risorse di sistema.
Correttivo Di Baco
Per evitare il baco di cui sopra, installate Amante 1.1 su un altro sistema, e non lanciate mai applicazioni di scambio dati tra i due, come LapLink 6.0. Evitate inoltre altre applicazioni shareware, che possono trasmettere virus che possono attaccarsi a Moglie 1.0. Un'altra soluzione potrebbe essere di lanciare Amante 1.1 tramite un fornitore di accesso pubblico ad Usenet, usando un accesso anonimo. Anche qui attenzione ai virus che possono essere prelevati da Usenet.



# FLORA E FAUNA

Il bradipo è un animale furbo e intelligente. È pulito, non sporca e quando mangia lo fa in maniera assai educata. È un animale sociale e apprezza le coccole che ricambia con teneri abbracci abbradipandosi a voi. Effetti collaterali ce ne sono soprattutto quando l'animaletto è in fase di digestione; in tal caso infatti, il meno che possa capitarvi sarà una bella permanente. Anche i dialoghi telefonici sembrano stimolare le facoltà digestive di questo baldo mammifero, per fortuna le cabine Sip scarseggiano nelle foreste quindi le possibilità di venire svegliati nel cuore della notte da un bradipo che vi rutta alla cornetta sono assai scarse. Detto ciò, non mi sembra il caso di spaventarsi o di correre via. Il bradipo è un animale assai piacente, che ha i suoi ammiratori estesi in tutto il regno animale quindi se volete avere ulteriori informazioni su questo ed altri importanti argomenti non avete che da scriverci al solito indirizzo. La fauna redazionale, con in testa il sottoscritto, farà di tutto per eliminare i vostri dubbi instaurando un dialogo corretto e puntuale degno del miglior tapiro!


| | |
|---|---|
| **Posta (Stra)Ordinaria** | **Mega Mail - Mega Console**<br>**Via XXV Aprile, 39**<br>**20091 Bresso (MI)** |
| **Telefono** | **02 - 66526289**<br>**martedi dalle 14 alle 16**<br>**per info varie**<br>**giovedi dalle 14 alle 17**<br>**per trucchi e soluzioni** |
| **Fax** | **02 - 66526222**<br>**specificare Mega Mail** |
| **E-Mail** | **f.ravetto@agora.stm.it** |



PS-1
A SOLE LIT. 19.900 IVA COMPRESA
SONY
PlayStation
CRAZY GAMES SALOON®
INAUGURAZIONE A DICEMBRE
SOFTWARE DIRETTAMENTE DA USA & JAPAN
NINTENDO 64 VERSIONE JAP.
SATURN SEGA
FROG 081/283636
GIOCHI PLAY STATION E SEGA SATURN A PARTIRE DA L. 39.900
SAT-UNO
A SOLE LIT. 19.900 IVA COMPRESA
DISPONIBILE CONVERTITORE UNIVERSALE N 64
TUTTI I NOMI E I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
NUMERO VERDE 167-273992 SERVIZIO CONSUMATORI
CRAZY GAMES SALOON®
C.SO XXII MARZO N° 9 - 20129 MILANO

# MEGA news

***Ultimamente ad Akihabara, il quartiere elettronico di Tokyo, sono comparsi strani giochi di provenienza cinese o taiwanese. Grazie all'incerta regolamentazione del copyright che vige in quei paesi, alcuni programmatori si sono divertiti a realizzare giochi alquanto bizzarri per le console a 16-bit. Uno dei più singolari è sicuramente VF2 vs Tekken 2 sviluppato per Megadrive. Il gioco contiene personaggi di Virtua Fighter, Tekken (o Takken, come viene chiamato nel gioco), e Fighting Vipers. La caratterizzazione dei personaggi è molto vicina a quelli dei giochi originali e le varie mosse sono tutte riconoscibili. La giocabilità non è il massimo ma il gioco risulta comunque un divertente passatempo. Sembra inoltre che siano in arrivo versioni a 32-bit di questi giochi. Per quanto questi titoli siano illegali, sono sicuramente meno dannosi della pirateria che regna sovrana in quei paesi. A discapito degli sforzi di Sega, Nintendo e Sony***



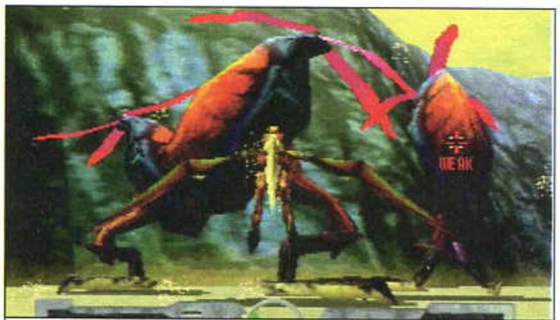
***A cura di Diego Cortese***



Burning Rangers



House of The Dead



Astra Super Stars

## SEGA WORLD

**Burning Ranger** si sta sempre più rivelando come il titolo che i possessori di Sega Saturn attendono da tempo. Le ultime demo mostrate rivelano splendidi effetti di light sourcing ed un sempre maggiore dettaglio grafico. Si è inoltre scoperto che è possibile ruotare la visuale di gioco premendo i tasti L ed R del pad. Il sistema di controllo dei personaggi sembra fortemente ispirato a quello dei ragazzi protagonisti di **Nights**, gioco dal quale dovrebbe derivare il 3D engine di **Burning Ranger**. Il gioco comprenderà quattro livelli particolarmente vasti e divisi in varie sottosezioni. Il giocatore viene guidato a voce dal quartier generale verso le zone di maggior pericolo. Brutte notizie circa la data di uscita del gioco. Alcune voci affermano infatti che la distribuzione è stata rinviata a febbraio per poter dare gli ultimi ritocchi al codice. La stessa sorte sembra sia capitata a **Azel: Panzer Dragoon RPG** che uscirà in Giappone a fine gennaio. Questo contrattempo potrebbe rimandare l'uscita ufficiale in Europa ad inizio primavera. Già che rimaniamo in tema di cattive notizie, Working Design ha rimandato ai primi mesi del '98 l'uscita occidentale di **Rayearth**. Non contenta, sembra che voglia accantonare l'adattamento di **Lunar** in favore della traduzione di **Alundra** per PlayStation. Anche Tecmo sembra non voglia convertire **Dead or Alive** per il mercato americano: il basso numero d'introiti non giustificherebbe i costi dell'adattamento. Speriamo che la casa nipponica si ricordi che esiste anche l'Europa! La defezione di Working Design non deve però preoccupare gli utenti europei in quanto Sega of Europe sarebbe fortemente intenzionata ad adattarle lei stessa i migliori rpg in arrivo per Saturn. I primi due titoli ad arrivare saranno **Shining Force III** e **Grandia**. Sempre secondo Sega of Europe, Core avrebbe procrastinato l'uscita di **Fighting Force** per Saturn all'inizio del prossimo anno. Auguriamoci che questo periodo di sviluppo aggiuntivo gli consenta di migliorare le mediocri doti di longevità del gioco sperimentate su PSX. L'adattamento dovrebbe poter essere ultimato entro la prima metà del prossimo anno. Sega ha ufficialmente annunciato la conversione di **House of the Dead** per Saturn nel corso della manifestazione nipponica Sega Saturn Digital Circus '97. La casa giapponese si è però riservata di annunciare la data di uscita del gioco. Nihon Bussan ha praticamente concluso lo sviluppo di **Virtual Boat Race 2**. Tra le ultime aggiunte al gioco abbiamo una modalità multigiocatore mediante split-screen. L'uscita è imminente. Pony Canyon ha annunciato l'uscita di **Snowboarding Trix '98** entro Natale. Questa nuova versione del gioco vanterà una modalità a due giocatori ed un menù di editing dei personaggi. AM2 Annex ha annunciato di aver inserito tre piste segrete in **Sega Touring Car**. Il primo circuito si attiverà il 24 Dicembre e sarà caratterizzato da un tema prettamente natalizio. Le altre due piste saranno disponibili in un giorno non precisato di febbraio ed aprile. AM2 Annex ha inoltre realizzato un campionato in rete. Inserendo un codice particolare che fornisce il gioco, potete segnalare alla homepage (http://www.sega.co.jp/stc) della casa giapponese i vostri tempi. I migliori verranno premiati. Sempre in tempo per le festività natalizie, dovrebbe arrivare **Jungle Rhythm**, un gioco in stile **Parappa The Rapper** (PlayStation) che vanta un divertente Versus Mode. Tra gli stili musicali in cui dovrete specializzarvi abbiamo il Rap, l'Eurobeat ed il Reggae. Spike ha voluto creare una variante del genere: in **DJ Wars** infatti dovrete combattere a colpi di remix affrontando i venti migliori DJ sulla piazza. Cercheremo di fornirvi maggiori dettagli in futuro riguardo a questo titolo particolarmente originale. Microcabin ha in fase di sviluppo un bizzarro puzzle game che verrà presto distribuito per Saturn. **Noon** vanta uno Story Mode con sei personaggi selezionabili ed una modalità multigiocatore per quattro persone. SNK ha finalmente confermato l'uscita di **Real Bout Fatal Fury Special** per Saturn. Il gioco, che sfrutterà la solita espansione da 2Mb, dovrebbe essere disponibile al più presto. Sunsoft ha prodotto un nuovo picchiaduro intitolato **Astra Super Stars**. Questo bizzarro beat'em up possiede uno stile grafico estremamente singolare e sarà compatibile con l'espansione di memoria (senza richiederla obbligatoriamente). Concludiamo con una notizia singolare. Nel parco a tema di Sega a Tokyo "Joypolis" è stato recentemente installato un cabinato di Sega Touring Car dotato di una Mercedes Benz Classe C ed una Alfa Romeo 155 Sega vere! Le due vetture sono state montate sopra un sistema idraulico in modo da interagire perfettamente con il gioco. Costo di una partita 700 Yen (circa 10.000 lire), se siete in compagnia della vostra ragazza, potete entrarci insieme per il modico prezzo di 1000 Yen. No, le macchine del campionato di Gran Turismo non sono dotate di sedili ribaltabili...



Astra Super Stars



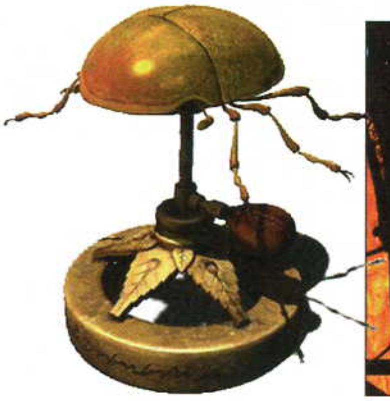
Grandia

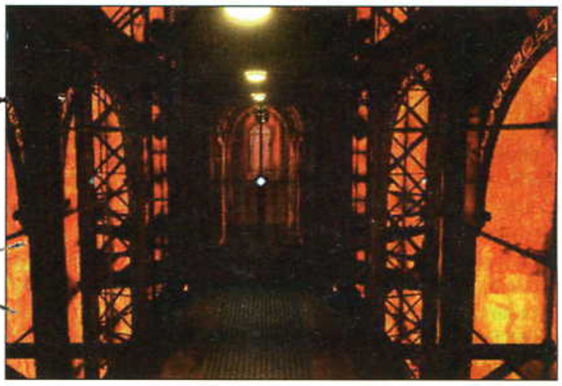
# RIVEN

Myst è considerato da tutti il prototipo dell'avventura grafica moderna, un gioco tutta grafica e sonoro e con un basso livello d'interattività. Seppur non privo di difetti, la grafica straordinaria e gli intricati enigmi che offriva lo hanno reso presto un best-seller. Con tre milioni e mezzo di copie vendute in tutto il mondo, **Myst** rimane a tutt'oggi una delle avventure grafiche più vendute. Il suo seguito, sviluppato dagli stessi autori del primo episodio, è stato realizzato secondo la stessa linea di pensiero. Tutta grafica e sonoro quindi, ma realizzati con tecniche moderne in modo da stupire il giocatore di oggi così come **Myst** meravigliò il mondo videoludico quattro anni fa. **Riven: the Sequel to Myst** è un'immane avventura composta da settemila immagini in computer grafica e tre ore di filmati inseriti in ben cinque cd! Un portavoce della Enix, casa che distribuirà il gioco in Giappone, ha dichiarato che **Riven** è dieci volte più grande dell'episodio precedente. La versione Saturn del gioco sarà nuovamente curata da Sunsoft che ha dichiarato di poter completare il gioco entro la fine dell'anno. Sega of Europe ha già annunciato di poterlo distribuire entro febbraio '98, un tempo di adattamento veramente breve considerando la complessità del gioco.









# D&D COLLECTION

La compilation contenente i due picchiaduro a scorrimento Capcom ispirati al mondo di Dungeon & Dragons è oramai agli stadi finali di sviluppo. Recentemente la casa di Osaka ha annunciato che il gioco sfrutterà la nuova cartuccia da 4 MB in modo da conservare le stesse animazioni del coin-op. Questa notizia, sicuramente rincuorante per i giapponesi, potrebbe però vanificare le possibilità di una eventuale conversione per il mercato occidentale. Sega of America non è per nulla intenzionata ad importare la cartuccia in occidente. Qualche speranza potrebbe provenire da Sega of Europe visto che ultimamente sta prendendo numerose decisioni autonome rispetto alla sua controparte americana. Nulla è stato comunque confermato a riguardo al momento. Ricordiamo che **D&D Collection** conterrà i giochi **Tower of Doom** e **Shadow Over Mystara**. Entrambi i titoli sono picchiaduro a scorrimento ispirati al popolarissimo gioco di ruolo fantasy della TSR. La meccanica di gioco è quindi fortemente influenzata da Advanced Dungeon & Dragons contenendo lo stesso regolamento per l'aumento dei livelli d'esperienza e le medesime armi ed incantesimi. Sembra che l'implementazione dell'espansione di memoria abbia provocato qualche lieve ritardo allo sviluppo del gioco. La data di uscita potrebbe quindi slittare ai primi mesi del prossimo anno.







# FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

Come avrete facilmente capito dal titolo, l'edizione '98 di **FIFA Soccer** è interamente dedicata ai campionati mondiali di calcio. Il gioco infatti contiene tutte le centosettantadue squadre partecipanti alle qualificazioni per la coppa del mondo dell'estate prossima. Sembra inoltre che saranno presenti anche le squadre locali con nomi e statistiche aggiornate. **FIFA: Road To World Cup '98** è stato realizzato utilizzando il medesimo motore grafico dell'edizione 1997. Grazie al sistema Virtual Stadium quindi sarà possibile osservare l'azione di gioco da un infinito numero d'inquadrature. I dati relativi al motion capture sono stati completamente riaggiornati in modo da dotare il gioco di nuove e più realistiche animazioni. Il commento parlato dell'edizione inglese è stato nuovamente affidato al trio Johon Motson, Andy Gray, Des Lymann che hanno registrato più di quarantamila frasi. La prima versione di **FIFA: Road To World Cup '98** ad uscire sarà quella PlayStation seguita a ruota da quella Saturn. Attendetevi quindi il gioco per Natale.





# NASCAR '98

L'unico gioco di guida presente nella line-up EA è **NASCAR '98**, sequel del discutibile titolo uscito l'anno scorso per PlayStation. Fortunatamente il sequel sembra riuscito decisamente meglio. Il gioco ora contiene una modalità multi giocatore in split-screen che consente di gareggiare con un amico contro sei macchine controllate dalla CPU. Tra le altre aggiunte troviamo una modalità di modifica della configurazione della vettura e la possibilità di giocare con tempo avverso. La licenza della National Association for Stock Car infine completa l'opera assicurando la presenza di tutte le squadre e di tutte le vetture del campionato americano. Il commento parlato della versione inglese è stato affidato a Bob Jenkins, voce che sarà ampiamente coperta dal rombo perfettamente campionato dei motori delle vetture. Dopo il deludente **Sega Touring Car**, questo potrebbe essere il titolo che tutti gli appassionati di automobilismo stanno aspettando. Aspettatevi una recensione completa del gioco al più presto: l'uscita è prevista entro Natale.





# NHL HOCKEY '98

Uscito per PlayStation il mese scorso, è stato acclamato come uno dei migliori giochi di Hockey per console. **NHL Hockey '98** uscirà presto anche per Saturn conservando tutte le sue straordinarie caratteristiche di grafica e giocabilità. La principale novità della versione '98 riguarda un nuovo motore grafico. Questo nuovo 3D engine ha consentito l'introduzione di campi di gioco particolarmente dettagliati ma soprattutto l'inserimento di animazioni estremamente fluide e realistiche.

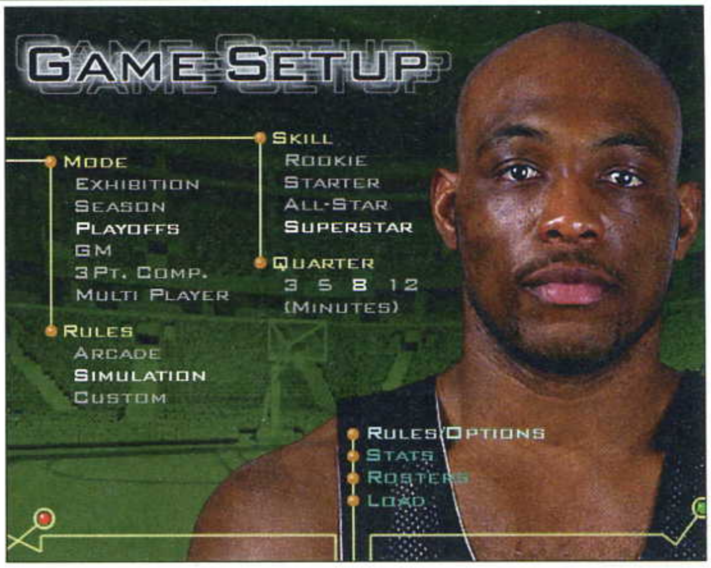
L'intelligenza artificiale è stata notevolmente affinata rendendo così molto più complesso riuscire a segnare punti. Di particolare aiuto è stato l'allenatore dei Colorado Avalanche che ha collaborato con gli sviluppatori per consentire l'inserimento delle tattiche di gioco usate nell'NHL. Tra le altre aggiunte abbiamo l'inserimento delle squadre nazionali, l'aggiornamento delle statistiche ed un nuovo commento parlato. **NHL Hockey '98** costituirà sicuramente un titolo imperdibile per gli appassionati di questo sport.





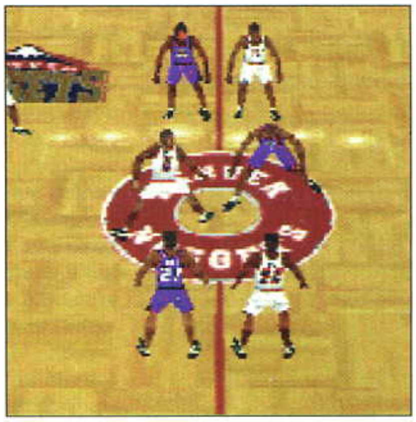
# NBA LIVE '98

Il Saturn non ha mai brillato nelle simulazioni cestistiche, e lo stesso **NBA Live '97** si poteva considerare un titolo piuttosto mediocre. Con l'edizione '98, EA è fermamente intenzionata a sconvolgere questo triste andazzo. I lavori di aggiornamento hanno partorito tutte le ventinove squadre dell'NBA complete di liste di giocatori e della solita vagonata di statistiche. L'intelligenza artificiale del gioco è stata dotata di nuove strategie per renderla maggiormente competitiva. Il lato cosmetico ha subito un leggero restyling che ha comportato una nuova sessione di motion capture. Particolarmente curata anche la presentazione in FMV. Tra le nuove modalità di gioco inserite troviamo una modalità manageriale, la gara dei tre punti ed un livello aggiuntivo di difficoltà destinato ad incrementare maggiormente la longevità del gioco. EA ha inoltre annunciato di aver drasticamente ridotto i tempi di caricamento, piaga della versione '97, aggiungendo inoltre delle curiosità sul basketball nelle schermate d'attesa. La prima versione ad essere distribuita, tanto per cambiare, sarà quella PlayStation alla quale seguirà finalmente quella Saturn. La versione PAL del gioco dovrebbe essere disponibile entro Natale, attendetevi quindi la recensione al più presto.













# MEGA news

***Nuove statistiche giunte in questi giorni in redazione ci consentono di chiarire meglio la situazione americana per quanto riguarda il Nintendo 64. Stando ai dati relativi alle vendite di fine autunno, l'N64 ha guadagnato il 41% del mercato videoludico casalingo americano. Al primo posto c'è ovviamente la PlayStation con il 51% mentre il Saturn è precipitato ad un misero 2%. Secondo Nintendo la sua macchina a 64-bit avrebbe persino superato la console Sony nel mese di settembre conquistandosi una fetta di mercato superiore al 50%. Una gara testa a testa che dimostra quanto il nome Nintendo sia ancora molto popolare in America. Il futuro è però ancora pieno d'incognite. La grande N ha infatti posticipato gran parte dei titolo più attesi come Zelda e Banjo-Kazooie al prossimo anno. Questa scelta potrebbe influenzale negativamente la vendita delle sue macchine nel periodo natalizio. Siamo perfettamente concordi sulla politica "pochi ma buoni" della Nintendo, ma basteranno le sole promesse a soddisfare la fame di giochi che assale il pubblico nel mese di dicembre?***

***A cura di Diego Cortese***



Off-Road Challenge

## NINTENDO WORLD

Cyclone Studios ha in fase di sviluppo un gioco sportivo futuristico d'ispirazione cestistica. In **Battle Sport II** quattro robot si affrontano per riuscire a lanciare una palla nel canestro. Il gioco è il sequel di un omonimo titolo per 3DO. La versione N64 godrà ovviamente di un'opzione multigiocatore che consentirà il gioco di quattro persone contemporaneamente. L'uscita di **Battle Sport II** è prevista per la fine del prossimo anno. Nintendo presenterà un nuovo gioco di snowboard al Nintendo World '97, **Vertical Edge Snowboarding**, sviluppato dallo stesso studio che ha curato **Wave Race**. La data di uscita del gioco è prevista per la primavera del prossimo anno. E' stata anche fissata una data precisa per **Twisted Edge Snowboarding** di Midway. L'attesa simulazione di snowboard estremo sarà disponibile da marzo del prossimo anno. La stessa casa ha anche fissato le date di uscita dei seguenti giochi: **Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero** dicembre, **Olympic Hockey** gennaio '98, **Quake** marzo '98, **Gex 2** giugno/luglio '98. Massimo riserbo per quanto riguarda **Mortal Kombat 4** e **Cruis'n World**. Midway ha inoltre annunciato ufficialmente che convertirà il suo recente **Off-Road Challenge** per Nintendo 64. Il gioco non sarà comunque disponibile prima della fine del prossimo anno. Ocean ha annunciato che distribuirà una nuova simulazione calcistica intitolata **UEFA Soccer 64** (di cui vi avevamo già dato qualche anticipazione) a partire dall'aprile del prossimo anno. Probe Entertainment ha affidato agli Iguana lo sviluppo di nuovi livelli per **Forsaken 64**. Il gioco rimane comunque fissato per aprile '98. Interplay starebbe sviluppando un gioco di guida per N64. Nessun dettaglio è stato rivelato dalla casa produttrice, si sa solo che lo stile del gioco sarà tutt'altro che umoristico. Konami starebbe fortemente considerando di realizzare un episodio di **Contra** e di **Metal Gear** per Nintendo 64. Nessuna conferma ufficiale è pervenuta dalla casa produttrice, comunque. Yoshiki Okamoto, sviluppatore di Capcom, ha annunciato che la nuova casa da lui fondata chiamata Flagship produrrà titoli per N64. Sembra che lo sviluppatore abbia già alcuni progetti di sviluppo in cantiere ma ha ritenuto troppo prematuro parlarne. Fox ha recentemente ottenuto da Nintendo la licenza per produrre giochi per N64. Nessun titolo è stato però ancora pianificato. La versione giapponese di **Top Gear Rally**, prevista per dicembre, è stata modificata rispetto a quella occidentale. Sono state cambiate le decalcomanie sulle macchine, l'indicatore della velocità è stato regolato in chilometri orari ed è stata aggiunta una memoria con batteria per evitare al giocatore di swappare il rumble pack. Sono state inoltre sostituite alcune macchine in modo da permettere al gioco d'incontrare meglio i gusti dei giapponesi. La BMW M3 e l'RS200 lasciano quindi il posto alla F150 e alla Mitsubishi Pajero. E' stata aggiunta infine l'Helmet Car, una piccola utilitaria nipponica. Asmik convertirà **Virtual Pro Wrestling** per Nintendo 64. La versione definitiva del gioco dovrebbe essere disponibile entro dicembre. Tre giochi sono stati cancellati dalla line-up per Nintendo 64. Kemko ha sospeso lo sviluppo del promettente **Blade & Barrel** senza giustificarne il motivo. La stessa sorte e toccata a **Dead Ahead** di Optical Entertainment e **Golgo 13** di Vic Tokai. In compenso Kemko ha annunciato di aver iniziato lo sviluppo di una nuova simulazione elicotteristica intitolata **Knife Edge**.



Forsaken



Forsaken



Quake



UEFA Soccer

# PIKACHUU GENKI DECHU

**S**velato finalmente il primo titolo della serie Pocket Monster per Nintendo 64 previsto per il prossimo anno. Quello che inizialmente si pensava un growing game in realtà è un'avventura in 3D o, come viene definito dalla Nintendo, una communication adventure. L'obbiettivo del giocatore e quindi interagire con il piccolo animaletto protagonista accogliendo ogni sua richiesta e risolvendo con lui vari enigmi che nasconde la foresta. La meccanica di gioco sembra quindi pericolosamente simile a **Wonder Project J**, profondo e dettagliato ma ingiocabile per un occidentale. Non è ancora chiaro quale sia l'interfaccia di gioco. La definizione "avventura di comunicazione" ci suggerisce la possibilità che sfrutti il nuovo Microphone Pack Nintendo. Se così fosse, la barriera linguistica posta dai comandi vocali sarebbe insuperabile. Auguriamoci quindi che sia possibile convertirlo in tempi brevi. Nel frattempo Nintendo sta approfittando della Pockemonmania scoppiata in Giappone per cercare d'incrementare la vendita della sua macchina a 64-bit. Chiunque acquisti un Nintendo 64 nel periodo in cui è valida l'offerta, potrà ricevere i dati che gli consentiranno di creare il mostro perfetto di Pocket Monster per Game Boy. Un'offerta imperdibile per ogni Pockemon fan. Parlando del portatile Nintendo, la grande N ha annunciato che **Pocket Monster 2** per Game Boy sarà collegabile al Pockemon in sviluppo per 64DD. In questo modo si potrà trasferire da una macchina all'altra i dati relativi ai mostri. **Pocket Monster 2** vanterà ben duecentocinquanta nuovi mostri con cui interagire che si uniranno ai precedenti protagonisti del gioco.







# SNOBO KIDS

**L**a nuova simulazione di snowboard di Atlus sembra sempre più un **Mario Kart** su tavola che un titolo tipo **Twisted Edge Snowboarding**. L'obbiettivo del gioco non è cercare di realizzare le acrobazie più spettacolari, bensì vincere una gara in un circuito irto di ostacoli. Tra le varie trappole che troverete lungo il percorso vi sono pupazzi di neve esplosivi, rampe e enormi ventilatori che cercheranno di spingervi fuori strada. Ogni scontro sarà prontamente sottolineato dal Rumble Pack, sempre che ne possediate uno. Da notare che le gare non si effettueranno solo sulla neve ma anche sull'erba e sulla sabbia. **Snobo Kids** vanta tre differenti modalità di gioco. Nel Practice Mode affinerete il vostro controllo della tavola. Nella modalità di gara potrete affrontare sia il computer sia gli amici in un frenetico Multiplayer Mode a quattro giocatori. Infine abbiamo il Trick Game, molto somigliante allo Stunt Mode presente in Wave Race, dove sarete liberi dedicarvi al lato più estremo di questo sport. **Snobo Kids** sarà disponibile in Giappone a partire da dicembre.







# NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Si avvicina la data di uscita di questa attesa simulazione olimpica di Konami. Ecco quindi arrivare nuove immagini ed informazioni riguardo al gioco. Come annunciato nella preview che abbiamo realizzato sul gioco nel numero 41 di Mega Console, le discipline incluse nel gioco sono dodici. Tra queste vi sono anche lo Snowboarding ed il bizzarro curling. Le modalità di gioco presenti vi consentono di giocare le intere Olimpiadi invernali, partecipare ad un campionato o provare una delle discipline. Come in ogni gioco per Nintendo 64 è presente una modalità multiplayer a quattro giocatori. Nel caso che la disciplina non consenta il gioco contemporaneo, i vari giocatori si affronteranno a turni. **Nagano Winter Olympics '98** sarà disponibile tra breve in Giappone mentre per la versione ufficiale dovremo attendere il mese di gennaio.







# FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

Electronics Arts ha confermato per dicembre l'uscita della sua simulazione di calcio per N64. **FIFA: Road to World Cup 98** è il secondo tentativo della EA di proporci un calcio decente. Questa nuova versione dovrebbe includere notevoli miglioramenti alla grafica e alla giocabilità, come si è sempre detto alla vigilia di un nuovo **FIFA** del resto. Tra le novità più "interessanti" abbiamo la presenza di una canzone del complesso britannico Blur. Song Number 2 potrà essere ascoltata nel gioco. (Le altre versioni del gioco conterranno anche Sky Church, grazie alla maggiore disponibilità di memoria del supporto ottico) Anche gli effetti sonori sono stati particolarmente curati: sarà possibile ascoltarli in Dolby Surround.



Graficamente parlando, il nuovo **FIFA** appare più realistico e dettagliato del precedente. Per migliorare le qualità delle animazioni sono stati ricalcati i movimenti dei giocatori tramite motion capture. Come avviene in **Perfect Striker** (**International Superstar Soccer 64**) di Konami, le animazioni dei giocatori cambiano a seconda della situazione di gioco. I personaggi inoltre appaiono più reali grazie ad un sapiente utilizzo delle ombreggiature. Anche il sistema di controllo ha subito pesanti modifiche. Ora sono disponibili molte più azioni ed è stato migliorato il controllo dell'effetto della palla. Se **FIFA: Road to World Cup 98** vale quanto sembra, EA potrà finalmente disporre di una linea sportiva completa.



# SPOOKY

Finalmente un gioco d'azione poligonale che non abbia come protagonisti orsetti del cuore e puffettame vario. **Spooky** della ICE è un gioco dal target adulto ambientato in un tetro pianeta alieno popolato da esseri metamorfici. Come si capisce dalla presentazione, un disastro naturale causa una strage tra la popolazione. Alla fine rimangono solo due Arch-Morph, uno buono ed uno cattivo. Il vostro compito, interpretando un giovane terrestre evocato dall'Arch-Morph buono, sarà quello di salvare il pianeta affrontando dieci livelli divisi in varie sezioni. Per raggiungere il vostro scopo dovrete recuperare trenta pezzi di uno specchio che, una volta ricomposto, vi consentirà di sconfiggere l'Arch-Morph cattivo. Ad aiutarvi nella vostra impresa saranno i nuovi poteri di metamorfosi che l'Arch-Morph vi donerà. Potrete infatti trasformarvi in svariate creature, ognuna dotata di caratteristiche particolari. Lo sviluppo di **Spooky** sta procedendo da più di un anno e, a giudicare dalle prime immagini, sta divenendo un titolo sempre più promettente. Sebbene non sia stato ancora deciso un distributore per il gioco, dovreste poter vedere la versione occidentale di **Spooky** entro la fine dell'anno.



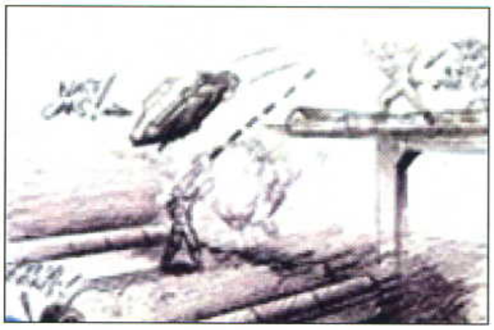


# THORNADO

Il nuovo sparatutto poligonale dei Factor 5, temporaneamente intitolato **Turrican 64**, ha finalmente trovato la sua identità definitiva. Il cambio di nome è dovuto al fatto che Factor 5 non è riuscita ad accordarsi con Rainbow Arts/Soft Gold, la casa europea che detiene tuttora i diritti di **Turrican**. Descritto come un mix tra **Contra** e **Metroid**, **Thornado** vi mette nelle vesti di un guerriero dotato di un'arma basata sulla forza del vento. Grazie a questo dispositivo potete spazzare letteralmente via nemici ed ostacoli che vi bloccheranno il cammino. L'arma può anche lanciare un raggio traente che vi consente di saltare gli ostacoli più impervi. **Thornado** è descritto come uno sparatutto particolarmente frenetico e veloce. I personaggi disponibili saranno due, una donna ed un uomo, che possono essere utilizzati contemporaneamente da due giocatori. Il gioco comprende sia fasi d'azione che di esplorazione in un ambiente poligonale particolarmente complesso. Le ambientazioni variano dalla Terra allo spazio e sono caratterizzate da uno stile particolarmente futuristico.



**Thornado** vanta inoltre un nuovo motore grafico dotato di effetti di light sourcing straordinari. I colpi delle armi e le esplosioni quindi appariranno ancora più realistici. Factor 5 ha dichiarato di voler dotare il gioco di una grafica in alta risoluzione. Se così fosse, sarebbe uno dei primi esperimenti di questo tipo su Nintendo 64. La colonna sonora del gioco è stata realizzata da Rudolf Stember e Chris Huelsbeck, due autori con una grande esperienza nel campo dei videogiochi. **Thornado**, di cui possiamo mostrarvi per ora solo dei primissimi sketch, sarà disponibile per il mercato americano a partire dai primi mesi del prossimo anno seguito a ruota dalle versioni per le altre nazioni.






BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE
YOU VIDEOGAMES TOO
Visto l'alto numero dei titoli in uscita si prega ti telefonare per avere la comunicazione precisa delle uscite settimanali
Software
QUAKE
W.W.SOCCER 98
MAGIC KNIGHT RAY.
BUST AMOVE 3
SEGA TOURING CAR
GRANDIA
ROBOT WARS F
CROC
STORY OF 7 WIND
SONIC R
XMEN vs STREET F.
E ANCORA:
LAST BRONX
MARVEL SUPER HEROES
Software
YOSHI
ZELDA 64
CHAMALEON TWIST
DIDDY KONG RACING
HYPER OLYMPIC IN NAGANO
LAMBORGHINI 64
WILDCHOPPER
SANFRANCISCO RASH
NFL QB CLUB 98
VIRTUAL HIRYUNOKEN
DUKE NUKEM 3D
WCW vs NWO
ROBOT SPIRITS
EXTREME G
AEROFIGHTER ASSAULT
KOF97
PER DICEMBRE SAREMO APERTI ANCHE DI DOMENICA E IL VENERDI' ORARIO CONTINUATO. CONTATTACI o VIENI A TROVARCI
Auguri e Buon Natale
SONO DISPONIBILI ANCHE:
N64 PAL: LYLAT-WARS-MULTIRACING CHAMPIONSHIP-SAN FRANCISCO RASH-HEXEN- GOLDENEYE-F1 POLE POSITION-MARIO 64-MARIO KART-PILOTWING-WAVE RACER-STARWARS- ISSS.64
Video
Gadget
MODELLINI DRAGONBALL Z-ALTEZZA 14CM CA
TAMAGOTCHI DA TUTTO IL MONDO E PER TUTTI I GUSTI
COMICS DI DRAGONBALL ORIGINALI a lato l'ultimo numero
Accessori
VIBRAPACK
VOLANTE N64 PER VIBRAPACK
NUOVO CON FEEDBACK
4 IN UNO: ADATTATORE MEMORY CARD RAM ESPANSIONE PROACTION REPLAY
JOYPAD COLORATI E COMPATIBILI N64
....e ancora VOLANTE-SCART CABLE-CAVO SUPER VHS JOYPAD-COMPATIBILI LINK CABLE-PROLUNGHE JOYPAD...
MODELLINI EVANGELION
Music
Riviste
CON CD
YOU VIDEOGAMES TOO e'a TORINO in VIA PO 26
PER ORDINARE TELEFONA ALLO:
011.88.99.20
fax: 011/812.71.12
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA IN 24-48 ORE
FINANZIAMENTI IN 1/2 ORA
DISPONIBILI ANCHE TITOLI PER PC CDROM
SI SERVONO RIVENDITORI
WHOLESALERS-REVENDEUR
NOMI-MARCHI E IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

# SIM CITY 2000: THE ULTIMATE CITY EMULATOR

Ecco finalmente la versione di **Sim City 2000** prodotta da Imagineer per Nintendo 64. Sostanzialmente il gioco rimane simile a quello PC con in più alcuni elementi da gioco di ruolo e diversi sottogiochi. Il gioco è diviso in tre capitoli, il terzo dei quali è ancora segreto. I primi due sono rispettivamente ambientati sulla Terra e nello spazio. Tra i sottogiochi abbiamo le scommesse alle corse dei cavalli quando costruite l'ippodromo ed uno sparatutto una volta trasferiti nello spazio. Il gioco sarà inoltre costellato da graziosi personaggini disegnati nel tipico stile grafico giapponese. Il sistema di controllo si avvarrà del 3D stick in modo da fornirvi la stessa sensibilità del mouse. Vi sono inoltre voci che danno per certa la possibilità di utilizzare i salvataggi del gioco sul **Sim City 64** che produrrà la Nintendo per 64DD. **Sim City 2000** sarà disponibile su cartuccia a partire dal mese di dicembre.





# LAST LEGION UX

Chiaramente ispirato a **Virtual On** di Sega, **Last Legion UX** vi permette di scontrarvi con altri mech in una complessa arena di gioco. I dieci campi di battaglia sono stati appositamente studiati per i duelli e per questo dotati di numerosi nascondigli e protezioni. I mech utilizzabili sono una decina, compreso il boss finale. Ogni mezzo è completamente customizzabile attraverso l'aggiunta di nuove armi e l'inserimento di appositi cristalli. Questi ultimi consentiranno al robot di eseguire attacchi multipli. Inoltre i mech sono dotati di caratteristiche differenti in modo da portare il giocatore ad utilizzare una strategia di combattimento diversa per ognuno di essi. **Last Legion UX** sarà disponibile non prima del prossimo anno.






# ZELDA 64: THE OCARINA OF TIME

Nuovi dettagli rivelati dallo stesso Miyamoto riguardo a **Zelda 64** ci permettono finalmente di comprendere le immagini in cui Link appare ringiovanito. Vi è una Torre del Tempo nel gioco grazie alla quale Link tornerà bambino. Durante il gioco sarà necessario passare più volte attraverso questa torre. Miyamoto ha inoltre rivelato che, oltre ai classici item presenti negli altri Zelda, vi saranno nuove armi ed oggetti. Particolarmente realistico sembra essere il controllo del boomerang il cui recuperò può provocare danni al protagonista se non avviene nella giusta maniera. Miyamoto ha inoltre affermato che è stata aggiunta una visuale in soggettiva che potrà essere alternata a piacimento con quella classica in terza persona. E' ancora incerta la compatibilità con il Rumble Pack in quanto, data la lunghezza del gioco, le continue vibrazioni potrebbero infastidire il giocatore. L'uscita di **Zelda 64** è stata confermata per i primi mesi del prossimo anno.





# EXHUMED 64

Lobotomy Software ha in cantiere una versione N64 dell'acclamato sparatutto in prima persona **Exhumed** (visto su Saturn). Il gioco vi vede protagonisti in uno scenario egizio nei panni di un giovane avventuriero. I livelli della versione N64 sembra non saranno solo ambientati sul nostro pianeta ma anche in mondi ultraterreni. Ciò che compierete in un mondo influenzerà l'altro e viceversa. Nel passaggio su Nintendo 64, **Exhumed** ha assunto l'aspetto di uno sparatutto in prima persona interamente tridimensionale. Il motore poligonale è stato completamente rinnovato ed ora possiede le stesse potenzialità dei 3D engine dei giochi dell'ultima generazione. **Exhumed 64** (**Powerslave 64** in America) è ancora agli stadi iniziali di sviluppo e non sarà completato prima del '98. Vista l'abilità dei Lobotomy, ampiamente dimostrata con le conversioni di **Quake** e **Duke Nukem** per Saturn, non ci si può che attendere un vero capolavoro.





# NINTENDO SPACE WORLD '97

È stata rivelata la lista completa dei titoli che verranno presentati il 21 novembre al Nintendo World '97. Alla mostra precedentemente conosciuta con il nome di Shoshinkai verranno mostrati ben sessantadue nuovi titoli per N64 e Gameboy oltre che l'attesissimo 64DD. Il reportage completo della mostra verrà realizzato sul prossimo numero di Mega Console, nel frattempo accontentatevi della lista di tutti i giochi presentati:

**NINTENDO 64**

| CASA | TITOLO | GENERE | USCITA |
|---|---|---|---|
| ASCII | Aero Gauge | Corsa | Dicembre |
| Asmic | Virtual Pro Wrestling | Sportivo | Dicembre |
| Atena | Pro Mah Jong 64 | Mah Jong | Novembre |
| Atlus | Snowbo Kids | Sport | Dicembre |
| Bandai | Tamagotchi World | Simulazione | Dicembre |
| Banpresto | Super Robot Spirits | Picchiaduro | Marzo '98 |
| Bottom Up | 64 Ouzumo | Sportivo | Novembre |
| Culture Brain | Hiryu no Ken Twin 3D | Picchiaduro | Novembre |
| Game Bank | Gretzky Hockey | Sportivo | Febbraio '98 |
| | Hexen 3D | Azione | Dicembre |
| Hudson | Dual Heroes | Picchiaduro | Dicembre |
| | Denryu Iraira Bou | Azione | Dicembre |
| | New Japan Pro Wrestling | Sportivo | Gennaio '98 |
| Imagineer | Sim City 2000 | Simulazione | Dicembre |
| | Fighting Cup | Picchiaduro | Gennaio '98 |
| | Kiratto Kaiketsu! 64 | Gioco da tavolo | Marzo '98 |
| | Nighter Pro Baseball King 2 | Sport | Gennaio '98 |
| | Magic Century Eltale | Gioco di ruolo | Marzo '98 |
| | Snow Speeder | Sport | Marzo '98 |
| Kemco | Top Gear 3D | Corsa | Dicembre |
| Konami | NBA In the Zone '98 | Sport | Gennaio '98 |
| | GASP!! Fighters' NEXTream | Picchiaduro | Non annunciata |
| | Nagano Hyper Olympics 98 | Sportivo | Dicembre |
| Namco | Famista 64 | Sportivo | Novembre |
| Nihon Systems | Chameleon Twist | Platform | Dicembre |
| Nintendo | Diddy Kong Racing | Guida | Novembre |
| | Yoshi's Story | Azione | Dicembre |
| | Vertical E. Snowboarding | Sportivo | Non annunciata |
| | Banjo-Kazooie | Azione | Non annunciata |
| | Zelda: Ocarina of Time | RPG/Azione | Non annunciata |
| | NBA Courtside | Sportivo | Non annunciata |
| | F-Zero X | Guida | Non annunciata |
| Seta | Morita Shogi 64 | Gioco da tavolo | Novembre |
| | Rev Limit | Corsa | Maggio '98 |
| | Wild Choppers | Sparatutto | Novembre |
| T & E Soft | Augusta Masters '98 | Sportivo | Dicembre |
| Taito | Lamborghini 64 | Guida | Marzo '98 |
| Video Systems | Sonic Wings Assault | Sparatutto | Marzo '98 |

**GAMEBOY (TITOLI PRINCIPALI)**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hudson | Pocket Bomberman | Azione | Dicembre |
| Kemco | Bugs Bunny Collection | Azione | Dicembre |
| Konami | Castlevania Black Prelude | Azione | Novembre |
| | Ganbare Goemon | RPG/Azione | Dicembre |
| | Konami GB Collection 2 | Vari | Dicembre |
| Nintendo | Donkey Kong Land 3 | Azione | Non annunciata |
| | Wario Land 2 | Azione | Non annunciata |
| | Pocket Monsters G.S. | RPG | Non Annunciata |
| Takara | Real Bout Fatal Fury Sp. | Picchiaduro | Marzo '98 |

## L'N64 IN SALA GIOCHI!

Ehm... veramente è successo il contrario: pezzi di "hardware" dei cabinati finiscono collegati al mostro a 64-bit grazie alla Mad Catz, ditta specializzata in accessori per computer e console. Si tratta di un volante analogico e del Dual Joystick. Il primo è dotato di pedaliera (freno+acceleratore) e leva del cambio (su cui trovano posto i tasti C). Il volante non manca di nulla: è dotato dello slot per la memory card e ha un suo sistema di feedback interno, attivabile con i giochi che prevedono l'utilizzo del Rumble Pack. Inoltre, un piccolo pad è dislocato sul volante vero e proprio. Se volete un vero joystick da sala, dovete invece procurarvi il Dual Joystick: il pad digitale è stato sostitutito con una levetta con pomello tipica da sala giochi. Il pad analogico invece sembra la cloche di un F-16! Impugnatura ergonomica, tasto Z sotto l'indice, tasto R sotto il medio, tasti A e B in cima, e tasti C sostituiti da un tasto (sotto il pollice) direzionabile tipico dei caccia da guerra! Per il resto alcuni tasti sono replicati sul "cruscotto" del grosso joystick, compresi quelli per rallentare i giochi e attivare il fuoco rapido. Entrambi i prodotti sono distribuiti in Italia da 3D Planet.



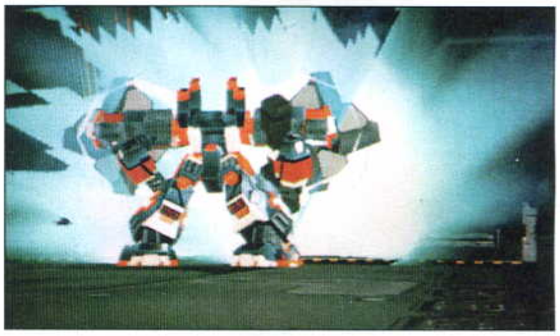


# Virtual-On 2

**V**irtual-On Oratorio Tangram (alias **Virtual-On 2**) era senza ombra di dubbio il gioco più interessante fra quelli esposti allo stand della Sega nel corso dell'ultimo JAMMA. Questo sequel si è fatto notare per l'alta qualità e l'incredibile fluidità delle animazioni. Come già accadde durante la presentazione del capostipite, il pubblico ha potuto osservare le colluttazioni a titolo dimostrativo su uno schermo gigante esterno (il gioco si avvale di due schede Model 3). Il primo **Virtual-On** era stato messo a punto dagli AM3, ma la seconda versione vedrà la luce per mezzo degli AM2. Non per niente il suo produttore principale è un ex membro degli AM3! In Giappone **Virtual-On** è tuttora uno dei giochi più gettonati (e da quando fu messo in circolazione è passato più di un anno!) e **Virtual-On 2** rappresenta per la Sega una importante mossa strategica. Il fatto che le schede Model 3 siano finite nelle mani degli AM2 un anno prima che approdassero nei laboratori degli AM3 può spiegare questa "diserzione". **Virtual-On 2** si basa sullo stesso *concept* del gioco precedente, del quale ripropone anche i comandi. Tuttavia si direbbe che il sistema di puntamento e il sistema di rilevamento del nemico siano stati perfezionati. I giocatori potranno avvalersi del "Turbo Dash" premendo un solo tasto al posto dei due di un tempo. Le mosse offensive sono state rivedute sotto il profilo estetico e risultano molto più spettacolose. Idem dicasi per il sistema di protezione dai colpi nemici. Una volta completato, **Virtual-On 2** offrirà agli utenti 12 lottatori robotici, anche se al JAMMA ne erano disponibili soltanto sei. Le fasi di combattimento a distanza ravvicinata saranno, a quanto pare, più numerose e più godibili di prima (e questo grazie anche a un armamento meglio distribuito). Anche l'interazione fra le colluttazioni e i fondali sembra aver beneficiato di una salutare revisione; grazie alla Model 3, il livello dei dettagli risulta assai elevato. Gli effetti dei proiettili sul terreno varieranno in base al tipo di superficie. Gli artefici di questo sequel hanno concentrato i propri sforzi sul miglioramento della grafica e sul perfezionamento del *gameplay* attraverso l'ottimizzazione dei comandi. Il primo **Virtual-On** ha già conquistato un'infinità di estimatori per via dei suoi personaggi robotici che richiamano tanto i *mobil suit* alla Gundam, e dal momento che questa formula verrà impiegata anche per il sequel, non possiamo che immaginare per **Virtual-On 2** un futuro molto roseo...



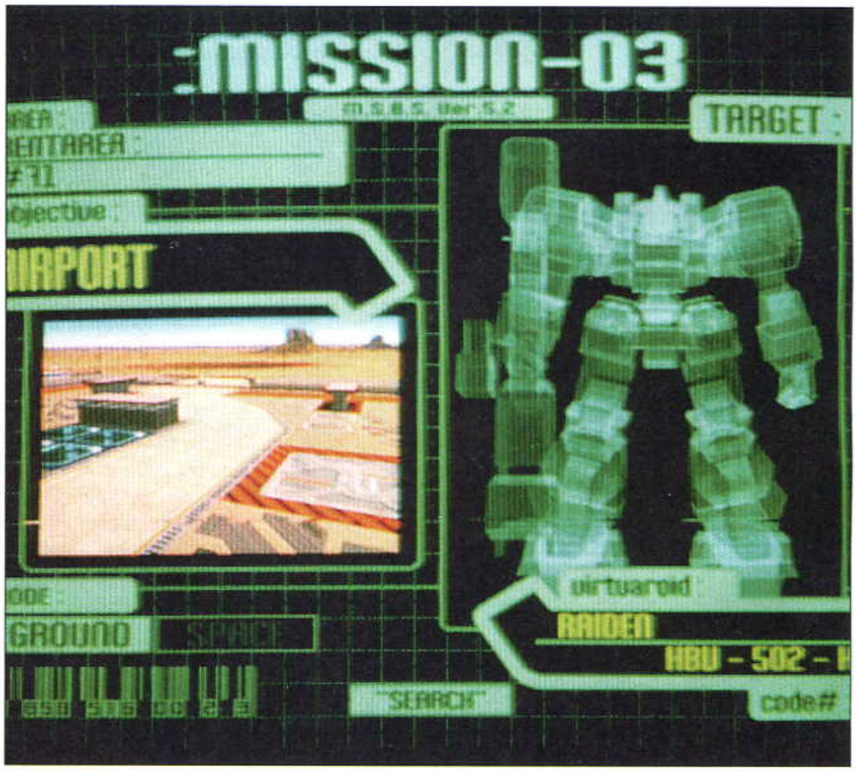











## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | SEGA/AM2 |
| GENERE | AZIONE |
| USCITA | FINE 97 |

# Winter Heat

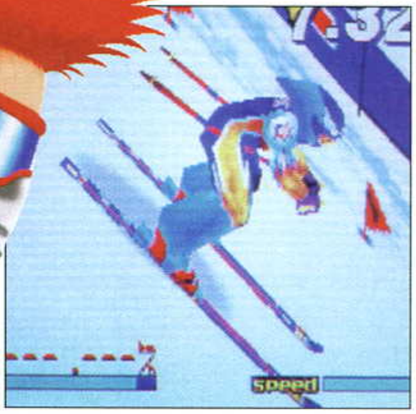
All'ultimo JAMMA Show, gli AM3 hanno presentato **Winter Heat**, una versione invernale di **Decathlete** che gira, proprio come quest'ultimo, su una scheda ST-V. Come **Decathlete** , **Winter Heat** è un gioco sportivo che offre un solido *gameplay* di tipo tradizionale. Secondo quanto annunciato recentemente dalla Sega, **Winter Heat** si affaccerà a breve anche sui teleschermi domestici. Dato che normalmente una conversione vede la luce nel giro di tre mesi, quella di **Winter Heat** dovrebbe essere quasi certamente pronta per il periodo in cui avranno luogo le Olimpiadi di Nagano, cioè nel Febbraio '98. Dunque è probabile che gli utenti Saturn potranno mettere le mani sulla loro copia di **Winter Heat** mentre i Giochi saranno ancora in corso, o almeno subito dopo la loro conclusione. A dispetto di queste coincidenze temporali, però, **Winter Heat** non sarà il gioco ufficiale delle Olimpiadi di Nagano in quanto gli AM3 non possiedono i diritti per lo sfruttamento del loro logo. I giocatori potranno scegliere fra otto discipline sportive invernali: slalom, salto con gli sci, sci alpino, pattinaggio su percorso breve, slalom alpino, bob, speed-skate e cross-country. Otto saranno anche i personaggi disponibili, ognuno proveniente da un diverso paese: USA, Giappone, Norvegia, Russia, Germania, Francia, Cina e Inghilterra. Come **Decathlete**, **Winter Heat** offrirà un *gameplay* di comprovato valore e una grafica più che decorosa.







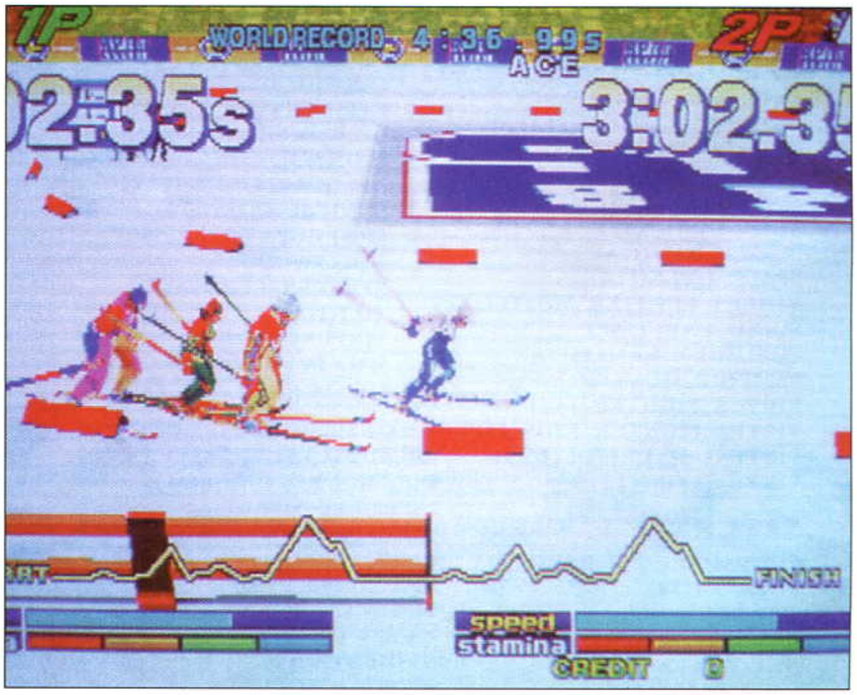









## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | AM3 |
| GENERE | SPORTIVO |
| USCITA | IMMINENTE |

# Shock-Troopers

**S**hock-Troopers è la seconda parte di **Metal Slug**, titolo che ha esordito nelle terre del Sol Levante due anni fa. Il sistema di gioco e l'umorismo che caratterizzavano **Metal Slug** saranno alla base anche di questo sequel. In più, comunque, **Shock-Troopers** proporrà una grafica di qualità superiore e alcune novità sul fronte del *gameplay*. Questa volta sarà possibile scegliere fra ben otto diversi personaggi. Saurus, oltre all'opzione "Lonely Wolf" (in pratica un tipo di partita ideato appositamente per il singolo giocatore), ha inserito una nuova modalità di gioco a squadre (Team Battle) che permette al giocatore di scegliere tre personaggi di capacità variabile e di usarli negli stage e nelle situazioni a loro congeniali. **Metal Slug** era per lo più un gioco a scorrimento orizzontale; in **Shock-Troopers** lo schermo scorrerà non solo in senso orizzontale ma anche in senso verticale. Il giocatore affronterà inoltre delle fasi tecniche statiche. Il difetto principale di **Metal Slug** stava nel fatto che era un gioco troppo breve. Questa volta, all'inizio della partita, sarà possibile scegliere fra tre percorsi differenti: montagna, fiume e giungla. Ognuno di questi itinerari offrirà un gioco ragionevolmente duraturo. Come in precedenza, il giocatore guiderà una varietà di mezzi di trasporto fra cui carri armati, elicotteri, aeroplani e motociclette. Va altresì rilevato un aumento dei livelli tattici e degli oggetti utilizzabili. Al momento **Shock-Troopers** è annunciato solamente nella versione Neo-Geo e non è prevista alcuna versione a 64 bit. Tuttavia una conversione per Saturn sarà certamente realizzata entro la fine dell'anno venturo.














## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | SNK-SAURUS |
| GENERE | AZIONE |
| USCITA | IMMINENTE |




NINTENDO64

MAD CATZ

- 1 leva analogica con grilletto e 4 pulsanti di comando più 1 leva digitale per giocare con tutti i videogames.
- Consolle con 8 pulsanti di comando.
- Pulsanti turbo, rallenty e reset.
- Predisposto per memory card.
- Ideale per i giochi di combattimento e di guida.
- Ideale per i giochi di avventura e di simulazione di volo.

Mad Catz... innovazione continua

3D PLANET

3D Planet S.r.l.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi e accessori per Pc e console.

Via dei Platani, 7
20090 - Buccinasco (Milano)
Tel. 02/4473949

# Fighting Cup

Dopo **Multi Racing Championship**, Genki metterà a punto **Fighting Cup** per la Imagineer. **Fighting Cup** può sembrare l'ennesimo picchiaduro poligonale classico ma in realtà propone un sistema di gioco assai originale. Un incontro di lotta reale ha termine quando si verifica un "KO" o quando uno dei contendenti viene spinto fuori dal ring. Gli incontri di **Fighting Cup** , invece, subiscono le direttive di un originale sistema di punteggio. Un incontro avrà infatti termine quando un giocatore raggiungerà un determinato numero di punti: sette, per la precisione. Questo sistema si basa in effetti sul metodo di conteggio dei punti normalmente adottato nelle arti marziali (come ad esempio il karatè), per cui ciascun attacco vale un certo numero di punti: un punto per un *ring-out*, due punti per l'impiego di una tecnica *ju-jitsu*, quattro per un attacco speciale e così via. Naturalmente il livello aumenterà progressivamente da uno stage all'altro. Nel corso dei combattimenti lo schermo mostrerà una barra speciale che si carica quando un attacco viene portato a compimento con successo: una volta giunta al punto di saturazione, il giocatore avrà la possibilità di effettuare una mossa speciale per dare il colpo di grazia allo sfidante. Se l'attacco finale avrà successo, il giocatore conseguirà non solo la vittoria ma anche una montagna di punti. **Fighting Cup** potrà essere giocato sia con il *controller* tradizionale che con un joystick analogico. A rendere il tutto ancora più coinvolgente potrà provvedere il *jolt-pack*. I personaggi di **Fighting Cup** sono realizzati con una certa approssimazione, tanto da sembrare un po' blocchettosi. Ciononostante le animazioni risultano molto fluide grazie all'impiego delle tecniche di *motion-capture*. Il giocatore potrà scegliere fra nove personaggi. Giocando attraverso la modalità "Master Challenge", avrà la possibilità di personalizzare il proprio personaggio e di salvarlo su una *memory card*. Oltre a quella appena menzionata, saranno disponibili numerose altre modalità di gioco quali "Scenario", "Duel", "Training" e "Special". Quest'ultimo offre a sua volta tre tipi diversi di gioco: "Survival", "Fastest" (una sorta di sfida a cronometro) e "Rodeo", dove l'obiettivo principale del giocatore sarà quello di restare sul ring il più a lungo possibile. Dai tempi della sua presentazione al Tokyo Game Show, il gioco sembra essere stato perfezionato nella grafica. Tuttavia sarebbe necessario apportare qualche altro miglioramento perché il gioco raggiungesse un livello qualitativo davvero soddisfacente. Per quanto valido possa essere il suo sistema di gioco, questa versione di **Fighting Cup** lascia ancora a desiderare sul piano estetico.





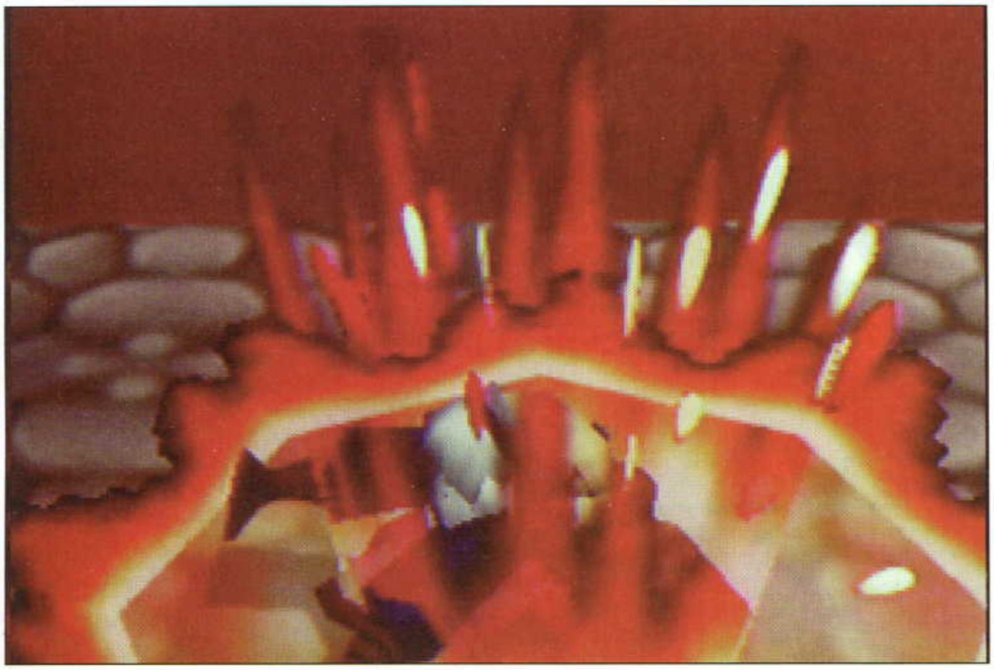






## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | IMAGINEER |
| GENERE | PICCHIADURO |
| USCITA | INVERNO |




SELECT PLAY MODE
VS COM
VS BATTLE
RECORD ATTACK
MASTER CHALLENGE
TRAINING
OPTION


RECORD ATTACK
SURVIVAL
FASTEST
RODEO


SURVIVAL
FASTEST
RODEO


LEON
VS
MEILING
I POINT GET TO WIN
KNOCK DOWN
THROW DOWN
COUNTER
RING OUT


STAGES


RYUJI
MEILING
4
SPECIAL!
POINT GET
TOTAL TIME



# Un mega abbonamento con un mega sconto del 25%




## ABBONARSI CONVIE

**1** Il prezzo bloccato e la certezza di non perdere nessun numero della rivista. L'Editore si impegna, infatti, a rispedire i numeri che per qualsiasi motivo non dovessi ricevere.

**2** Lo speciale sconto del **25%** se stipuli subito l'abbonamento. In questo caso verserai l'importo di lire 50.000 anzichè lire ~~66.000~~ con il bollettino postale allegato.

**3** L'invio mensile della rivista senza alcun aggravio per spese di spedizione.






# NE SEMPRE.

**4** La scelta della forma di pagamento per te più comoda tra quelle indicate nel coupon (ricorda però che la spedizione avverrà dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento).

Spedisci in busta chiusa a: SODIP S.p.A. - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 7 20092 Cinisello Balsamo (MI) o inviare tramite FAX al numero 02/66030267

## Sì, desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE per un anno (11 numeri)

Nome ______ Cognome ______ Via e numero ______

CAP ______ Città ______ Prov. ______ Tel. ( ______ ) ______

Modalità di pagamento Pagherò l'importo di Lire **50.000** ☐ Con bollettino postale allegato alla rivista

☐ Con carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Carta Sì numero ______

titolare della carta di c. ______ scadenza della carta di c. ______ firma ______

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).



# San Francisco Rush

Indovinate un po' di cosa andremo a parlare? Dell'ennesimo gioco di guida in uscita per il Nintendo 64! Certo che per la legge dei grandi numeri prima o poi dovremmo davvero trovare un bel gioco di guida per questa console. Infatti fino ad ora, lasciando da parte **Mario Kart 64** che fa parte di una categoria a sé, si è avuta una relativa abbondanza numerica di titoli del genere senza che però a questa corrispondesse un pari livello qualitativo. E' indubbio che si stiano facendo passi in avanti dopo il disastroso avvio di **Cruis 'n Usa** ma forse l'evoluzione non è quella che pubblico e dirigenti della Nintendo si aspettavano. Il gioco che ci accingiamo a presentarvi promette però, assieme all'imminente **Lamborghini 64**, di ritemprarvi il morale visto che finalmente possiamo dire di trovarci davanti ad un gran bel titolo di guida. Rispetto però ad altri giochi simili usciti o in uscita, il titolo di Midway ha una spiccata connotazione arcade che si riflette anche e soprattutto nello stile di controllo della vettura e nell'azione di gioco. Sbandate controllate e controsterzate sono quasi una chimera in **San Francisco Rush**, che invece mostra fiero salti rocamboleschi e capottamenti da favola. Se di **Top Gear Rally** vi era piaciuto quanto meno il comportamento della vettura in pista, forse non gradirete fin dal primo minuto questo gioco ma con un minimo di pazienza se ne possono apprezzare altre peculiarità. Stiamo parlando del divertimento dell'azione, della spettacolarità generale e soprattutto della velocità decisamente elevata alla quale tutto succede. Sì perché la realizzazione tecnica è sicuramente di ottimo livello e sia le vetture che gli elementi che compongono gli spettacolari fondali sono veramente ben fatti.

## PER LE STRADE DI SAN FRANCISCO

**San Francisco Rush** vi catapulta sulle scoscese strade della famosa città californiana, fra le famose colline su cui si estende e il Golden Gate. Una peculiarità infatti di questo titolo è quella di riprodurre in modo discretamente fedele tutti i luoghi più caratteristici della metropoli californiana, ecco che quindi accanto al famoso e già citato ponte ritroverete la caratteristica Chinatown, la trafficata Lombard Street e il porto con le sue banchine. I programmatori sostengono che all'orizzonte si riesce anche a scorgere l'isola di Alcatraz ma per quanto ci abbiamo provato non siamo proprio riusciti a vederla. I circuiti a vostra disposizione saranno ben sei e se il primo è poco più che un ovale, utile soprattutto per fare pratica, gli altri metteranno a dura prova le vostre capacità di pilota. Per aumentare poi la varietà, tutti i tracciati sono disponibili fin dall'inizio in versione mirror, al contrario e, con grande spirito fantasioso, col contrario della versione mirror, per un totale quindi di ventiquattro possibilità diverse. Una peculiarità di questi tracciati, che distingueva anche quelli di **Multi Racing Championship**, è quella di avere alcune diramazioni che vi consentono di diversificare il percorso da seguire. State però attenti perché dovete conoscere bene la pista per due motivi. Il primo è che queste scorciatoie sono poco visibili e quindi devono essere imboccate con grande tempismo e precisione, il secondo è che i programmatori, evidentemente particolarmente sadici, hanno infilato qua e là alcuni bivi che sembrano scorciatoie ma che in realtà sono strade senza uscita. Se imboccate una di queste tutto quello che otterrete sarà di andarvi a sfracellare dopo pochi metri. Basta un esempio su tutti: vicino al porto vi capiterà, non tenendo la traiettoria in curva, di infilarvi in un posteggio e di qui in un beach club, penserete di aver scoperto un gran bel passaggio segreto ma ben presto la spiaggia si restringerà e sarete inevitabilmente condannati a finire in acqua. Altre deviazioni invece si rivelano veramente utili per risparmiare tempo e una cosa davvero interessante è che ce ne sono per entrambi i sensi di percorrenza che potete scegliere. In pratica ci sono scorciatoie che troverete solo quando andate nel senso normale di marcia e altre peculiari della modalità reverse. Prima comunque di poter scendere in pista e far mangiare la polvere a tutti, potrete settare un numero di opzioni discretamente alto




**San Francisco è piuttosto "montuosa". Basta un po' di velocità e vi sembrerà di volare...**





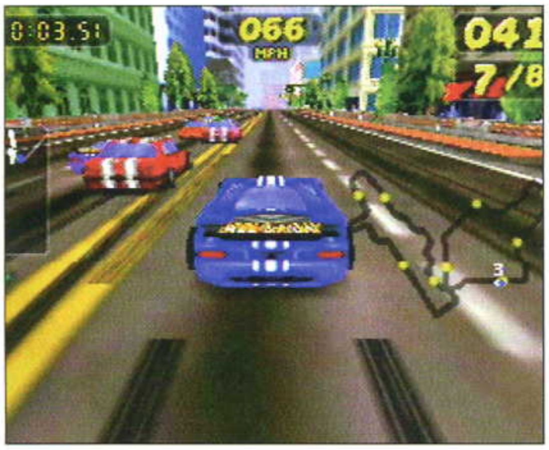


## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | MIDWAY |
| GENERE | CORSA |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | AMERICANA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |









Una delle quattro visuali di SF Rush: "dall'interno con cofano"

soprattutto se paragonato a quello che consentivano i diretti concorrenti. Non mi riferisco alla regolazione della vettura ma a tutta quella serie di fattori che possono cambiare le condizioni di gioco. Per prima cosa avrete la possibilità di determinare il numero di avversari in pista, per poi passare al vento, variabile tutt'altro che irrilevante e che infatti può dare molto fastidio durante la guida. Altra cosa che potrete livellare è il fattore di handicap, ovvero la maggiore velocità che è generalmente concessa a chi insegue per rendere le gare più emozionanti. Per finire in bellezza i programmatori hanno inserito la possibilità di selezionare il livello dell'effetto nebbia, croce e delizia dei giochi del Nintendo 64. Sfido chiunque però a preferire guidare con visibilità zero pur di evitare il solito difetto del pop-up. Anche se comunque la selezionate al minimo, resta comunque persistente, non tanto nel limitare eccessivamente il campo visivo quanto che per la connotazione di grigiore complessivo che dona ai fondali.

## MAI CHE CI SIA UNA MAZDA 121!

Le vetture a vostra disposizione in questo caso sono ben otto e sono divise in quattro classi in base alle crescente maestria che vi è richiesta per ottenere il massimo dai vostri bolidi. Particolare di questa simulazione è che le macchine subiscono continuamente dei danni provocati dai vostri errori di guida, non tutte allo stesso modo comunque visto che le più potenti si riveleranno anche le più delicate. State dunque attenti a non scegliere un veicolo troppo fragile se dovete ancora impratichirvi con tracciati e sistema di controllo. Se però questa opzione vi sembra complichi eccessivamente il gioco potete anche disinserirla, la vostra macchina salterà ancora in aria se fate degli incidenti ma questa volta invece di determinare il tanto odiato game over verrete rimessi in pista senza neppure perdere troppi secondi. Oltre a questo però, come accadeva anche in **Daytona**, subirete anche altri tipi di "ritorsioni" per le vostre disattenzioni al volante, che vanno dalla carrozzeria ridotta in frantumi fino alla manovrabilità della vettura pregiudicata dai danni che subirete. Nella prima classe di macchine a vostra disposizione, che comunque raggiungono i 150 chilometri all'ora in pochi secondi, trovate veicoli senza velocità di punta esagerata ma con ottima ripresa, buona tenuta di strada e soprattutto resistenti come trattori. Progredendo nella seconda classe troverete due bolidi migliori come velocità ma con un'accelerazione leggermente inferiore, praticamente invariata la resistenza. Con la Expert Class si inizia veramente a fare sul serio, anche se qui dovrete per forza di cosa fare attenzione a non fare troppi incidenti se non volete esplodere dopo pochi secondi. Si conclude con la Extreme Class in cui le vetture saranno tanto potenti quanto fragili: velocità e guidabilità da sogno cozzano infatti con una resistenza tutt'altro che esaltante. Sui tracciati, in posti particolarmente difficili da raggiungere e generalmente connessi a salti oltre i confini della realtà, sono posizionate delle chiavi. Ce ne sono otto su ogni circuito e se riuscirete a recuperarle tutte avrete la possibilità di accedere a una nuova vettura. Non è comunque un'impresa facile perché noi attualmente siamo riusciti al massimo a individuarne (e non a raccoglierle tutte) cinque su di uno stesso tracciato.






## TI RIBALTO COME UN CALZINO

**San Francisco Rush** vi offre diverse possibilità di gioco. Potrete cimentarvi in allenamenti, gare singole e campionato. Il tutto è articolato su tutti i 24 possibili percorsi ottenibili con inversione e ribaltamento dei tracciati. In quest'ultimo caso non potrete agire selezionando durata e condizioni di gara in quanto già prefissate e dovrete quindi sorbirvi competizioni con un nebbione da tagliare a fette e con vento assurdo. Da segnalare la possibilità di giocare in doppio, utilizzando lo split screen, non solo in una gara singola ma per tutte le modalità. Lo sdoppiamento dello schermo non appesantisce troppo l'azione, che rimane fluida, e l'unica limitazione che i programmatori hanno dovuto apportare è stata quella di ridurre da otto a sei (voi compresi) i concorrenti in pista. Per i




"C'è una bomba sull'autobus!" Veramente non c'è, ma perché non hanno mai pensato a una versione videoludica di "Speed"?

cultori della statistiche, segnaliamo che in questo gioco troverete veramente pane per i vostri denti con dati e riscontri su ogni singolo tracciato e su tutte le gare che avete tentato. Se poi giocate con l'ausilio della memory card, ai dati generali si aggiungeranno anche quelli di ogni singolo giocatore che avete registrato e con cui avete gareggiato. Non male vero? A rendere tutto ancora più divertente pensa la possibilità di utilizzare il Rumble Pack. Il tanto reclamizzato "vibratore" per Nintendo 64 è qui utilizzato al massimo delle sue potenzialità e vi darà costantemente un ritorno su quello che succede in pista variando l'intensità del movimento in base alla situazione in cui vi trovate, risentendo di scontri e uscite di strada. Unico lato veramente negativo è rappresentato dal sonoro. Purtroppo anche in questo caso la cartuccia del Nintendo 64 ha dimostrato tutti i suoi limiti rispetto a quello che può offrire un supporto come il CD. Andatevi a leggere la recensione di **Sonic R** e comprenderete meglio quello che sto dicendo. Sia le musiche che gli effetti comunque non sono brutti, ma sicuramente non all'altezza della concorrenza su dischetto d'argento. In definitiva, possiamo dire di avere fra le mani il primo vero buon gioco di guida per il Nintendo 64: le nostre preghiere sono state esaudite! Ora speriamo solo che non rimanga un caso isolato...

***Puck***




Troppe collisioni e finirete così...





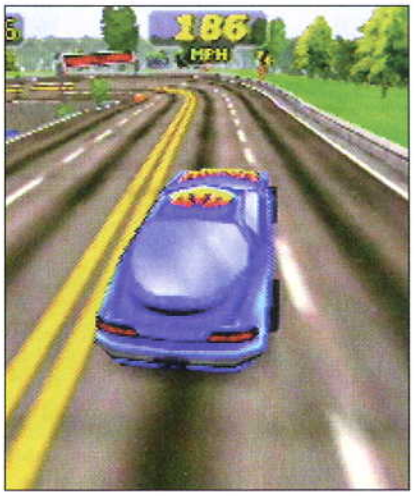
Grazie alla piccola pista a destra, avrete una perfetta idea delle posizioni dei concorrenti in gara...

**SI RINGRAZIA**
**MICROMEDIA**
**PER LA CARTUCCIA**







## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 92 |
| SONORO | 72 |
| GIOCABILITÀ | 90 |
| LONGEVITÀ | 87 |
| GLOBALE | 90 |

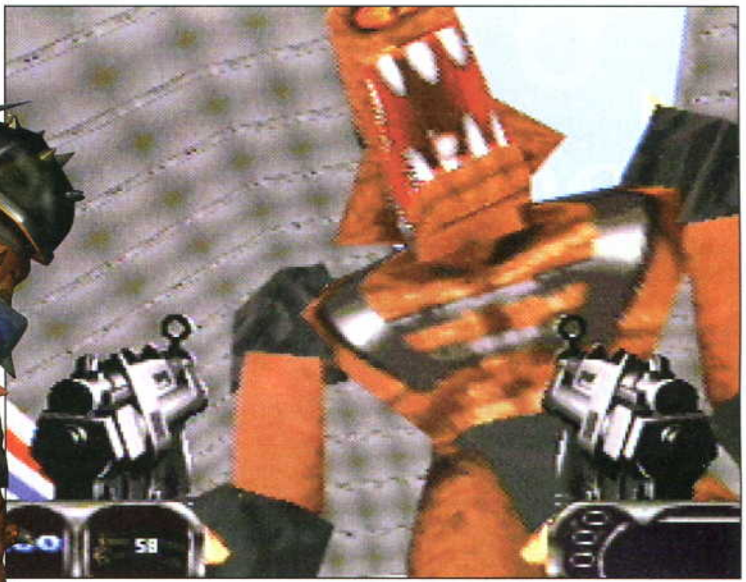
**La prima impressione che si ha mettendosi alla guida in San Francisco Rush non è particolarmente positiva per lo scarso realismo del comportamento delle vetture e per la nebbiolina persistente all'orizzonte. Proseguendo però, emergono tutti i lati positivi di questo titolo. In fondo non vuole essere una simulazione realistica ma un gioco di guida prettamente arcade e in quest'ottica dopo poche partite si riesce a far fare alle vetture cose entusiasmanti, soprattutto nei saliscendi di Frisco. Ma il punto più importante è che si tratta del primo gioco per Nintendo 64 dotato di una velocità veramente ragguardevole. Tecnicamente San Francisco Rush è ottimo e l'ottima varietà e qualità grafica fa chiudere un occhio sul filo di effetto nebbia che si addensa sempre all'orizzonte. Se non siete degli snob che giocano solo a simulazioni iperprecise che riproducono alla perfezione i comportamenti delle auto vere, troverete San Francisco Rush un gioco non solo molto bello graficamente da vedere ma anche decisamente divertente da giocare.**


Nintendo 64
Sega Saturn
Prezzi BOMBA!
Tutte le ultime novità
Euro - USA - Jap
sono disponibili
per corrispondenza
e nel punto vendita.
...anche vendita per corrispondenza
•Ordinare è facile
10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Telefoni:
• informazioni e ordini:
011.68.12.582
• ordini:
011.68.11.131
• Fax:
011.68.92.740
Software News
novità software dal mondo
Ritiro, permuta e vendita dell'usato anche per corrispondenza
Ordina subito i fantastici giochi del tuo Natale!!!

# Duke Nukem 64

L'uragano Duke finalmente si abbatte sul Nintendo 64 dopo mesi di attese, illazioni e anticipazioni. Ora che l'abbiamo fra le mani possiamo subito dire che tanto penare non è stato vano e ci troviamo fortunatamente fra le mani la degna conversione del titolo che ha riscosso grande successo non solo sui Personal Computer ma anche sulle altre console sulle quali è già approdato (vedi recensione Saturn sullo scorso numero). Lo stile di gioco è lo stesso fin dai tempi di **Doom** ma questo esponente degli sparatutto in soggettiva della nuova generazione può offrire tutta una serie di elementi inediti. Si tratta sempre di sparare a tutto quello che si muove, e a volte anche a quello che sta fermo, ma se una volta le ambientazioni erano sempre e solo angusti corridoi che si susseguivano intervallati di tanto in tanto da qualche stanza più ampia ora le ambientazioni sono molto più ricche e varie. Questo si ripercuote anche sulla giocabilità e sulla longevità con l'effetto di tenervi sempre più incollati ai vostri joypad. E c'è ancora molto da scoprire...





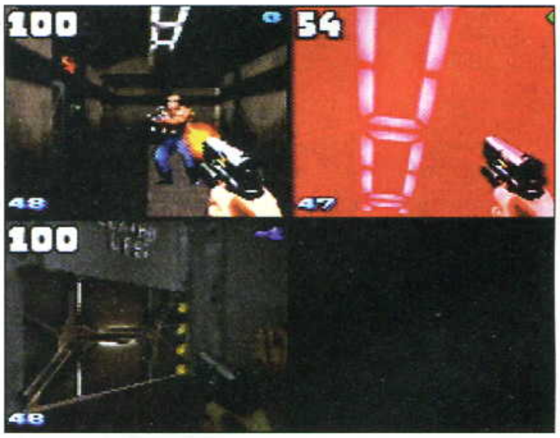


## DIIM DOOM DAAM

Rispetto alle azioni che può compiere il personaggio ad esempio di **Doom** le aggiunte sono notevoli. Oltre al solito correre e saltare ora il vostro personaggio è pure in grado di abbassarsi, di variare l'altezza dei colpi e anche di compiere più di una di queste azioni contemporaneamente. Inoltre, con l'ausilio di alcuni power up che trovate in giro per i livelli potrete anche nuotare sott'acqua e soprattutto spiccare il volo alzandovi sopra le teste dei vostri nemici per liquidarli al meglio prima che si rendano conto di quello che sta accadendo. Altra caratteristica fondamentale del protagonista di questo gioco è quello di interagire, talvolta in modo molto divertente, con alcuni elementi dello scenario. Come ad esempio quando vi avvicinate a un bagno e lui sottolinea con piacere di poter finalmente espletare i suoi bisogni fisici o quando saltato su di un tavolo da biliardo può divertirsi a mandare le palle in buca a furia di calci. Altre volte però questa possibilità di interazione si rivela molto più utile, come quando utilizzate i monitor a circuito chiuso per vedere quello che vi aspetta nel proseguo del livello. Le migliorie grafiche che sono state apportate a questa versione sono tutt'altro che marginali. I programmatori non si sono limitati infatti a riportare di pari passo gli elementi presenti nella versione PC ma hanno fatto un restyling completo. Molte cose sono state migliorate e soprattutto tutti gli elementi, come i boss ad esempio, che originariamente erano costruiti con sprite bidimensionali qui sono stati totalmente ridisegnati e costruiti con grafica poligonale tridimensionale. L'effetto visivo è certamente migliore e il realismo è stato ulteriormente implementato grazie al miglioramento di tutta una serie di effetti, come le esplosioni, che su Nintendo 64 appaiono molto più spettacolari.









## SIETE IN QUATTRO MA NON VOLETE GIOCARE A POKER..

La peculiarità di questa versione per Nintendo 64 è quella di poter offrire un'opportunità negata sulla maggior parte delle altre piattaforme che hanno ospitato **Duke Nukem**: la sfida fra più giocatori contemporaneamente sullo stesso schermo. Su PC infatti era possibile sfidarsi giocando in network ma era comunque un'opportunità che in



**Il modo cooperative: quello non è il vostro ologramma è proprio il vostro amico in carne e ossa!**

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | GT INTERACTIVE |
| GENERE | SPARATUTTO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | AMERICANA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-4 |

pochi potevano sfruttare. Qui invece, oltre al classico sistema per un giocatore singolo, in cui dovrete farvi largo a furia di sparatorie con mostri e nemici di varia foggia e misura, ci sono altri due modi fra cui scegliere. Il primo è il co-operative mode in cui lo schermo si divide in due, in un modo non troppo diverso da quello siamo abituati a vedere nei giochi di guida, permettendo a una coppia di giocatori di affrontare gli stessi livelli che si sarebbero visti nel gioco singolo. La cosa dovrebbe rendervi la vita più semplice ma i programmatori hanno fatto in modo che anche in questo caso troviate pane per i vostri denti. C'è poi il Dukematch mode e qui il divertimento può coinvolgere fino a quattro persone contemporaneamente, così come accadeva in **GoldenEye** recensito qualche mese fa. La struttura in cui si troveranno a muoversi però qui è totalmente diversa e rappresenta una sorta di arena studiata per un fine totalmente nuovo: lo scontro tutti contro tutti fino all'ultimo sangue. Vi sono ben ventinove diverse arene a rendere ogni volta la sfida diversa e se non siete in quattro ecco che potrete assoldare dei personaggi controllati dal computer per completare il vostro party e giocare al massimo del divertimento.

## VIOLENZA SI' MA CON MODERAZIONE

Purtroppo Nintendo non si è rivelata tanto accomodante come Sega, e se nella versione Saturn di **Duke** non ci sono state sostanziali modifiche dovute alla tutela del buoncostume, nella versione per il 64-bit della grande "N" l'ombra lunga della censura si è fatta pesantemente sentire. Le ingerenze sono state diverse e se comunque non hanno snaturato lo spirito originario del gioco sicuramente gli hanno tolto parte del suo fascino. Un primo esempio lo avete quando incontrate le persone, soprattutto donne, che sono state imprigionate dagli alieni in una sorta di bozzolo. Qui utilizzando il tasto B avete la possibilità di liberare l'ostaggio mentre nell'originale l'unico modo di alleviare le sue sofferenze era quello di ucciderlo con una raffica ben assestata. Altro aspetto sicuramente caratterizzante di questo gioco è rappresentato dalle frasi che Duke dice in particolari situazioni e che erano dotate di un vocabolario particolarmente colorito. Alcune di queste sono state riviste ma i programmatori assicurano che l'ironia non ha subito particolari cedimenti. Noi abbiamo qualche dubbio in materia perché le parolacce facevano parte del personaggio e della sua caratterizzazione, non si può di colpo trasformarlo in un'educanda! Certamente però l'aspetto che interessa ai più è se sono state mantenute o meno le fasi che vedevano donnine discinte agitarsi sullo schermo. Ebbene nel cinema al posto del filmino a luci rosse ora va in onda un lungometraggio sui dischi volanti (per la felicità della minoranza ufologica della redazione) mentre invece del sexy bar con le ballerine sui banconi nel secondo livello trovate un anonimo magazzino. Che delusione!

## PUBBLICITA' COMPARATIVA

Anche il genere degli sparatutto in soggettiva sta avendo un buon successo sul Nintendo 64 e nel breve corso della vita di questa console possiamo già contare cinque titoli di questo tipo, compreso

## BENVENUTI NEL FANTASTICO MONDO DI DUKE

Cosa c'è di meglio per iniziare se non farvi fare una bella visita guidata attraverso il primo livello? L'ambientazione è la downtown di Los Angeles poco dopo l'atterraggio alieno. Naturalmente si tratta di un livello piuttosto semplice, se non altro in confronto a quelli che vi aspettano: non prendetelo però troppo sotto gamba perché potreste pentirvene amaramente.

Duke inizia la sua avventura sul terrazzo in cima ad un palazzo. E' armato solo della pistola e con questa deve sparare ai barili per farli esplodere. Il cratere che rimarrà dopo il botto vi permetterà di aprirvi la strada verso l'uscita. La battaglia è incominciata!



La prima ambientazione che andrete a visitare sarà una serie di uffici. Passando attraverso una finestra potrete avere accesso alle telecamere a circuito chiuso così da verificare cosa vi tocca all'interno. Un lanciagranate e dei medicinali vi aspettano abbandonati sul terreno.



Prossima fermata: un cinema in cui entrerete dalla porta sul retro. La sala è piena di alieni e dovrete quindi recuperare tutte le armi sparse per il livello prima di dedicarvi seriamente allo sterminio. Trovare la chiave rossa è una cosa altrettanto importante.

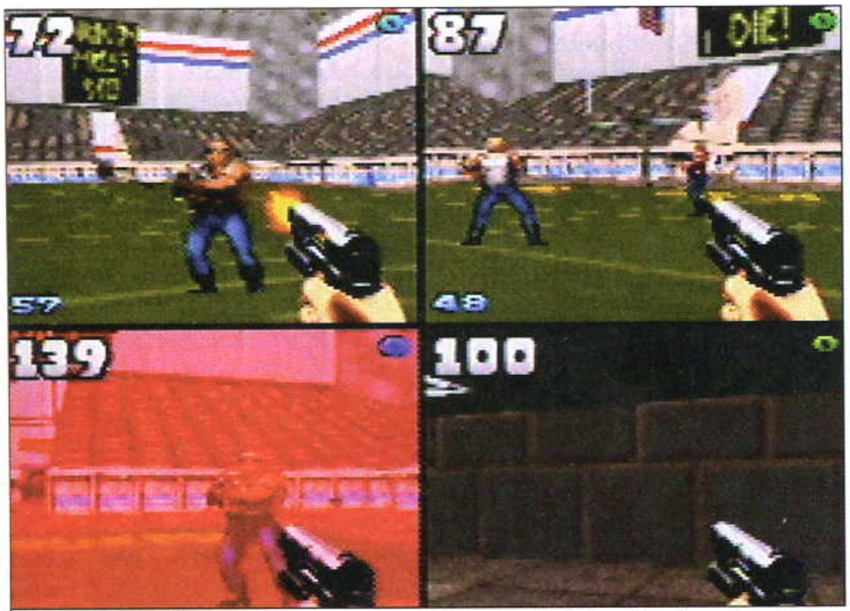


Il cinema comprende anche una sala giochi. Uccidete la guardia e usate quindi la chiave rossa. Quello che vi attende nella prossima stanza non vi piacerà affatto.



Alla fine comunque riuscite a raggiungere la fine del livello. Sparate all'estintore tenendovi a debita distanza: vedrete crollare un muro che vi aprirà la strada verso il traguardo di questo primo stage.




**Il modo Dukematch: praticamente la filmografia (del periodo hongkonghese) di John Woo in una cartuccia da 64 megabit...**







**Duke Nukem**. A fare da apripista ci pensò **Doom 64** e se è vero che il buongiorno si vede dal mattino, non c'era da attendersi nulla di buono. Si tratta infatti di un gioco discretamente brutto che soltanto i più grandi patiti del genere sono riusciti a sopportare ma non ad apprezzare fino in fondo. Decisiva per l'affossamento finale di questo titolo la mancanza di un'opzione per più giocatori. Anche il titolo che venne subito dopo non fu certo un grande successo. **Hexen** infatti era già meglio rispetto al suo predecessore ma la grafica scattosa e di non eccelsa fattura compromise buona parte della valutazione. Un altro titolo che attirò solo i più accaniti appassionati. Con **GoldenEye** si andò finalmente meglio anche perché la Rare difficilmente sbaglia un colpo. In questo caso comunque hanno superato loro stessi producendo un gioco veramente bello e che per ora è l'unico in grado di mettere in dubbio la leadership di **Duke** in questo genere. Si termina infine con un gioco non ancora uscito ma decisamente imminente: **Quake 64**. Da quello che abbiamo potuto vedere il seguito ufficiale di **Doom** promette grandi cose e se i programmatori riusciranno a produrre anche un'opzione multiplayer all'altezza della concorrenza potremmo veder riproposto sul Nintendo 64 il duello testa a testa visto sul PC con **Duke**, con **GoldenEye** a fare da terzo incomodo.

## ACQUISTO OBBLIGATO?

Ci troviamo davanti a una di quelle conversioni che restano nella storia di una console: **Duke** promette di essere sicuramente uno dei best seller del prossimo Natale. A darci queste certezze tutta una serie di considerazioni che prendono il via dall'ottima realizzazione tecnica ma che si spingono anche oltre. La struttura dei livelli, che generalmente riprendono quelli della versione originale ma che in alcuni aspetti sono stati ampliati, è tale da tenervi impiegati per mesi. Infatti anche se riuscirete, non senza fatica, a raggiungere la fine del gioco dovrete ancora riprovare più volte ogni stage se volete trovare tutti i passaggi segreti e le sorprese che i programmatori hanno disseminato in giro per voi. In altri giochi quest'operazione risulta alla lunga frustrante ma non in **Duke** dove la soglia dell'adrenalina rimane sempre alta. Insomma, una versione che farà crepare di invidia anche i possessori di PC che pure possono sollazzarsi da parecchio tempo con le avventure di questo guascone splatter. Peccato solo che la censura di casa Nintendo ci abbia privato di alcuni dei particolari più divertenti e caratterizzanti del gioco.

***Paolo***

## UFFICIO OGGETTI SMARRITI

Come vuole la tradizione più integralista del genere, durante la vostra missione troverete per terra tutta una serie di oggetti di vario genere, che vanno dalle armi ai medicinali senza dimenticare munizioni e power up di vario tipo. La maggior parte rappresentano elementi già presente nella versione originale di **Duke** ma alcuni sono stati studiati appositamente per questa migliorata versione per Nintendo 64. Ecco comunque le cose più interessanti a vostra disposizione.



**SCUBA GEAR**
Grazie a questo simpatico oggettino sarete in grado di rimanere sott'acqua per un tempo discretamente lungo, decisamente superiore al normale, senza risentire della mancanza di aria. Attenti però che consumate più energia quando vi muovete: fate attenzione a non fare inutili passeggiate se non volete esaurirlo in fretta.




**PROTECTIVE BOOTS**
Le normali calzature di Duke non sono in grado di proteggerlo dalla melma radioattiva che scorre nei fiumiciattoli che attraversano i livelli. Grazie a questi particolari stivali potrete invece passeggiarci liberamente dentro senza perdere energia. Attenzione che durano solo un tempo limitato.



**ARMOUR**
Con una buona armatura il vostro eroe riuscirà ad attutire meglio i colpi che gli verranno inferti dell'artiglieria avversaria. A volte potrete fare un po' di sciacallaggio e ottenere un'armatura di seconda mano dai cadaveri dei nemici uccisi.




**PORTABLE MEDIKIT**
I colpi degli alieni non sono certo un toccasana per voi, quindi tenete gli occhi ben aperti e non lasciatevi sfuggire neppure uno solo di questi preziosissimi kit in grado di rimettervi in sesto. Infatti ognuno è in grado di riportare la vostra energia fino al 100%.



**VITAMIN X**
E' in grado di darvi, per un tempo limitato, potenza e velocità maggiorate. Importante usarlo nel momento giusto. Da notare che nella versione PC erano chiamate steroidi ma evidentemente anche qui la censura ha avuto da ridire.



**HOLODUKE**
Si tratta di un ologramma che riproduce perfettamente il vostro personaggio al fine di disorientare gli avversari.
Si rivela particolarmente utile nelle sessioni multiplayer per attirare i nemici in trappola e attaccarli poi alle spalle.



**JET PACK**
Volare oho! Volare Oho oh ho! Con questo Duke potrà allegramente librarsi in volo sopra le teste dei nemici, che generalmente avranno qualche secondo di smarrimento prima di capire quello che succede ed aggiustare di conseguenza la mira.



**NIGHT VISION GOGGLES**
Non in tutte le aree del gioco la visibilità è ottimale: con questo visore sarete però in grado di scrutare nelle tenebre come se fosse giorno e colpire gli avversari prima ancora che si accorgano che state arrivando.

## NUCLEARIZZATELI VIVI



**MIGHTY FOOT**
Se rimanete senza munizioni usare i piedi sarà l'unica risorsa a vostra disposizione per evitare di essere spazzati via in un nanosecondo. Naturalmente non è un granché perché oltre a infliggere danni in misura molto limitata ha anche un raggio d'azione decisamente corto.



**PISTOL**
E' l'arma di cui disponete all'inizio della partita e si rivela discretamente efficace contro tutti i nemici di basso livello. Ogni cartuccia contiene dodici colpi, finiti i quali avrete bisogno di una piccola pausa per ricaricare. Fortunatamente per uccidere molti nemici bastano solo tre colpi.



**SHOTGUN**
In grado di spazzar via la maggior parte dei mostri con un paio di colpi ben assestati, anche meno se usate cartucce esplosive. Sfortunatamente potete raccogliere al massimo 50 munizioni e questo potrebbe rappresentare un problema non da poco.



**SUB MACHINE GUNS**
Due armi al prezzo di una! Con una pistola in ogni mano potrete disinfestare intere aree in pochi secondi. Non è molto potente ma il fuoco rapido lo rende ideale quando puntate più sulla quantità che sulla qualità dello sparo.



**PIPEBOMBS**
Simile alle bombe a mano solo che potete decidere il momento in cui farle esplodere. Una volta che è stata tirata, un detonatore appare sullo schermo; allontanatevi a distanza di sicurezza e premete fuoco per innescare la detonazione.



**SHRINKER/EXPANDER**
Una volta che avete un fucile, potete collezionare otto capsule verdi o rosse. Le prime riducono gli avversari, così che li possiate comodamente calpestare, le altre li ingrandiscono fino a farli esplodere.



**ROCKET LAUNCHER**
Potente arma in grado di liquidare un buon numero di nemici con un solo colpo. Il missile vola fino ad entrare in contatto con qualcosa, dopo di che libera tutto intorno la sua furia distruttrice. Se nel multiplayer riuscite a trovare le munizioni a ricerca calorica il gioco si farà davvero interessante.



**LASER TRIP BOMB**
Questa bomba può essere piazzata su un muro e poi attivata, una volta che vi sarete piazzati dall'altro lato della stanza. L'effetto sarà una serie di raggi laser che neutralizzeranno chiunque si trovi nel raggio d'azione, già di per se discreto.



**PLASMA CANNON**
Sicuramente si tratta dell'arma più potente a vostra disposizione. Un solo colpo già di per se libera una discreta potenza ma se mantenete lo sparo per qualche secondo state pur certi che non troverete molti nemici in grado di resistere.



Effetto censura 1: nella versione PC questa povera disgraziata imbozzolata vi implorava di ucciderla e la accontentava qualsiasi giocatore. Qui, premendo B, potrete trarla in salvo...





Effetto censura 2: una strana poliziotta al posto di un filmettino piccante...



















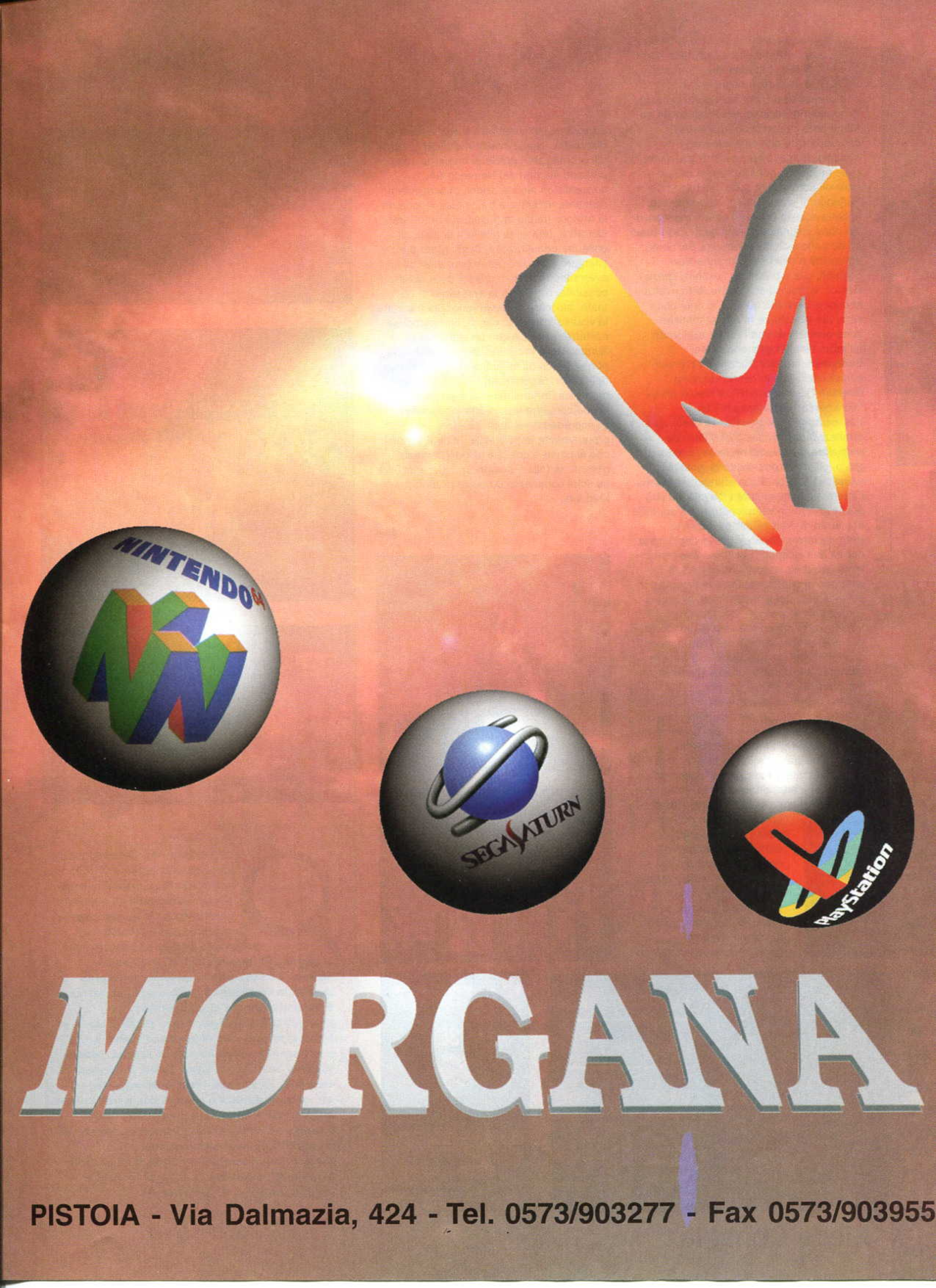


## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 92 |
| SONORO | 88 |
| GIOCABILITÀ | 91 |
| LONGEVITÀ | 89 |
| GLOBALE | 91 |



**Finalmente il mercato del Nintendo 64 inizia a offrire qualcosa di decisamente interessante. Questa versione di Duke Nukem è di certo superiore a quella per PC grazie a una realizzazione tecnica molto buona che ha il merito di aver trasformato in 3D anche quegli elementi che originariamente erano bidimensionali. Il divertimento è rimasto invariato nella modalità per un solo giocatore mentre lo split screen è quello che i possessori di personal computer hanno sempre sognato senza mai poterlo avere. Se già avevate fatto un pensierino su GoldenEye, non potrete che ripensarci e precipitarvi dal vostro negoziante ad acquistare questa strabiliante conversione.**

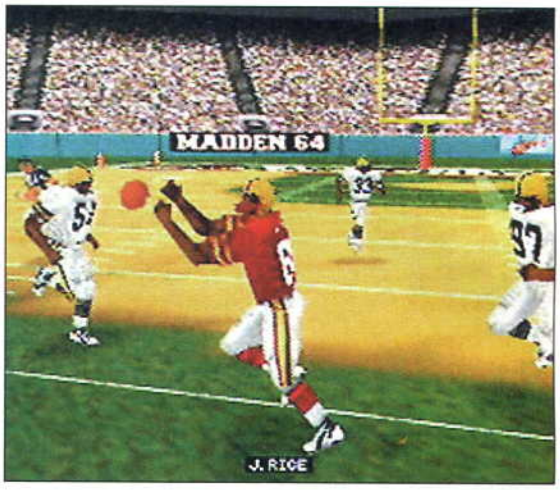

NINTENDO64
SEGA SATURN
PlayStation
MORGANA
PISTOIA - Via Dalmazia, 424 - Tel. 0573/903277 - Fax 0573/903955

# John Madden 64

Ecco il primo capitolo a 64 bit che appartiene alla leggendaria serie di **John Madden** che, nel corso degli anni, ha spopolato praticamente su qualsiasi tipo di console. In questa nuova versione, **Madden 64** ha mantenute intatte buona parte delle caratteristiche dell'originale ma, ovviamente, sono anche state apportate delle modifiche per sfruttare al meglio le notevoli potenzialità della console targata Nintendo. Il primo aspetto che stupisce, appena accesa la console, è la mancanza dei nomi originali delle squadre; i vari team infatti sono indicati solamente dal nome della città o dello stato (tranne New England, che è diventata Foxboro) senza i classici soprannomi. Questo fatto risulta ancora più insolito quando si nota che i nomi dei giocatori e le loro statistiche sono quelle reali con i roster aggiornati all'inizio della stagione in corso; evidentemente alla Electronic Arts non sono riusciti (o non hanno voluto) a ottenere i diritti della NFL e hanno preso "solamente" quelli della NFLPA, l'associazione dei giocatori. A parte questa stranezza, non rimane molto altro da segnalare per quanto riguarda le opzioni di gioco; oltre alla possibilità di giocare amichevoli, incontri con squadre storiche, l'intera stagione oppure i Playoff (si può anche creare un campionato a 4-8 squadre con tanto di draft all'inizio), prima di incominciare a giocare si deve decidere la durata dell'incontro, l'abilità del computer e attivare o disattivare alcuni falli. Al contrario di quanto capitava nella maggior parte di titoli del genere infatti, gli arbitri computerizzati sono molto attenti e tendono a sanzionare anche la più piccola penalità; proprio per questo motivo, nei primi minuti di gioco è facile incorrere in falli quali interferenze difensive o violenza non necessaria (non è più permesso tuffarsi contro un avversario una volta che l'azione è conclusa, per esempio), falli che comunque vengono commessi anche dagli avversari. Questo fatto, unito a una discreta abilità delle formazioni computerizzate, rende **John Madden 64** un gioco abbastanza difficile in cui, come nel vero football americano, bisogna studiare con sapienza la tattica da utilizzare. Non è infatti sufficiente continuare a correre o a lanciare visto che le difese sono in grado di adeguarsi allo stile di gioco che si adotta; se si vogliono avere possibilità di vittoria è quindi necessario selezionare con attenzione gli schemi tra le molte giocate disponibili. Non è invece mutato il sistema di controllo che, grazie ai numerosi tasti presenti sul pad del Nintendo 64, consente, in alcune azioni, di scegliere il ricevitore addirittura tra cinque; i giocatori in attacco hanno la possibilità di tuffarsi, saltare o, una volta ricevuta la palla, di eseguire una giravolta, di sprintare o di allargare il braccio per allontanare un avversario mentre in difesa, oltre al tuffo è possibile, mediante la pressione di un tasto, bloccare un avversario. Spettacolare la visuale interna al casco, che riproduce perfettamente ciò che un giocatore di football vede in campo, peccato solo che non si riesce quasi mai a entrane nel vivo dell'azione, soprattutto in difesa; stesso problema, in tono minore, è presente anche con altre visuali che inquadrano l'azione da breve distanza. Non propriamente impeccabile infine il sonoro che si limita a qualche effetto di fondo (rumore di folla e scontri tra i giocatori) e a qualche commento da parte di John Madden.

***End***

















**SCHEDA**

**85** GLOBALE

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | ELECTRONIC ARTS |
| GENERE | SPORTIVO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | AMERICANA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-4 |

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER LA CARTUCCIA

***John Madden 64*** **è certamente un titolo curato in cui, i programmatori, hanno cercato di riprodurre tutti gli aspetti caratteristici di questo sport; la realizzazione tecnica è di pregevole fattura soprattutto per quello che riguarda la grafica (il sonoro invece, sarebbe potuto essere migliore) mentre la struttura di gioco è quella classica delle serie firmata Electronic Arts. La giocabilità è quindi garantita, anche grazie a un sistema di controllo abbastanza curato e alla presenza di un gran numero di schemi. Inoltre** ***Madden 64*** **non è un gioco facile; le formazioni computerizzate sono veramente agguerrite e per questo, riuscire a vincere non è certamente un'impresa semplice (anche perché, non si possono più compiere le giocate illegali che nei precedenti episodi non venivano mai sanzionate). Insomma, un titolo di buon livello in grado di soddisfare la fame di football di tutti i possessori di Nintendo 64.**




MAD CATZ

Compatibile con tutti i giochi...

Servizio di assistenza telefonica, via e-mail e online.

http://www.madcatz.com

SEGA SATURN

- L'unico comparato dalla critica ai volanti delle auto da competizione
- L'unico così accessoriato

NINTENDO 64

- L'unico compatibile sia con i giochi analogici che con "Mario Kart"
- L'unico dotato di tutte le funzioni di controllo standard di N 64
- L'unico così ricco di accessori, incluso il drive per la memory card

3D PLANET

3D Planet S.r.l.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi e accessori per Pc e console.

Via dei Platani, 7
20090 - Buccinasco (Milano)
Tel. 02/4473949



Kit completo di pedaliera

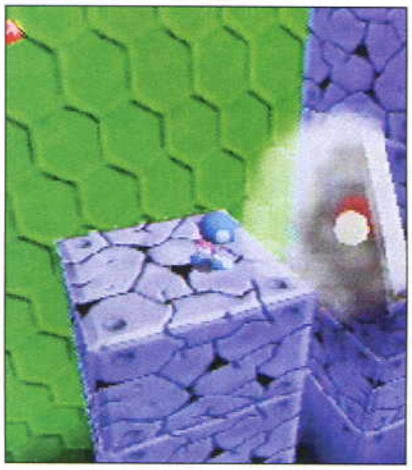


# Chameleon Twist

Se i protagonisti di questo titolo diventassero un giorno famosi, ma in proposito ci sono non pochi dubbi, si riproporrebbe il quesito che ha accompagnato Sonic per anni. Ovvero: ma di che razza di animale si tratta? I programmatori ci vengono incontro suggerendoci in modo evidente, nel titolo, che si tratta di camaleonti ma graficamente non si direbbe proprio. Infatti i personaggi di **Chameleon Twist** prima di tutto non cambiano colore quando si avvicinano agli oggetti, essendo distinti l'uno dall'altro appunto dalla propria tinta, e poi somigliano più che altro ai protagonisti di **Bomberman**! Unico aspetto fisico che può ricordare quello dei rettili trasformisti è la lingua, in grado di estendersi in modo davvero bizzarro e inusitato. Potrà essere infatti utilizzata come la frusta di Indiana Jones per agganciare oggetti oppure come l'asta di Bubka per saltare sulle postazioni più alte. Senza dimenticare che potrete utilizzarla anche contro i nemici, sia per colpirli che per prenderli e lanciarli contro i propri simili. Il gioco in se stesso punta a essere un platform strutturato sulla falsariga di **Mario 64** ma che pone maggiore attenzione all'aspetto tattico e ai rompicapo. Le modalità di gioco disponibili sono fondamentalmente due. La principale è quella singola ed ha la struttura indicata poco sopra: vi vedrà attraversare una serie di livelli in un crescendo di difficoltà e complessità con lo scopo primario di raggiungere vivi il termine e secondario di raccogliere il maggior numero possibile di corone. L'altra modalità è stata prevista per un numero di giocatori variabile fra i due e i quattro ed è totalmente diversa. Ricorda molto di più **Bomberman** e vi vedrà impegnati in una sorta di piccoli ring ad usare la vostra lingua per liquidare tutti i vostri avversari e raggiungere così la vittoria finale. Rappresenta sicuramente la cosa più divertente di tutto il gioco. I motivi del parziale fallimento della parte centrale di **Chameleon Twist** sono legati principalmente alla realizzazione tecnica. La prima cosa che colpisce infatti iniziando la partita è la scomodità dell'inquadratura di gioco ma dopo poco capite che è stata una scelta forzata per limitare al massimo l'area di gioco. Le ambientazioni infatti sono decisamente piccole e la visuale molto alta serve per non dover minimizzare la vostra visione e non farvi rendere conto della totale mancanza di sviluppo orizzontale. Cosa però ancora più grave è che il tutto si sposa in modo decisamente negativo con i sistemi di controllo. A volta il vostro personaggio è troppo lontano, altre volte è visualizzato di sbieco e questo fa sì che non sia mai agevole comandarlo. Il risultato è che anche le operazioni più semplici in alcuni frangenti sono fin troppo difficoltose. Qualche difetto però c'è anche nella costruzione della struttura di **Chameleon Twist**, che è un ibrido fra **Mario 64** e altri giochi più spiccatamente concettuali, riuscendo a non soddisfare appieno gli amanti di nessuno di questi generi.

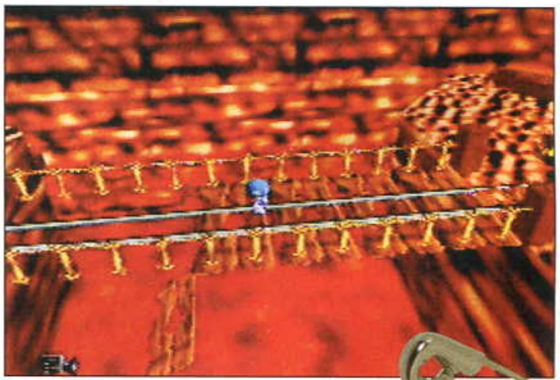
***Puck***

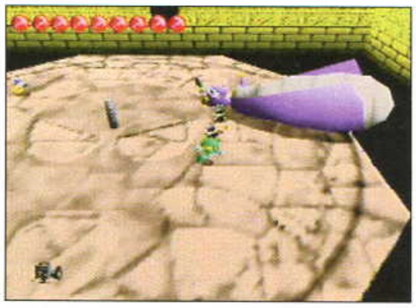












SCHEDA GLOBALE 79

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | JAPAN SYSTEM |
| GENERE | PLATFORM |
| DISTRIBUZIONE | UFFICIALE |
| VERSIONE | EUROPEA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-4 |

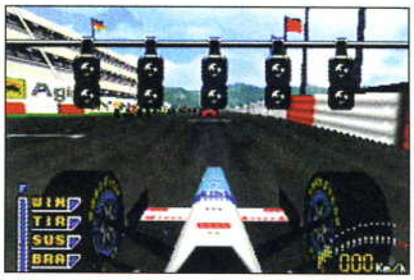


**L'idea di base di produrre un platform tridimensionale che però abbandoni le connotazioni spiccatamente arcade di *Mario 64* a favore di altre che lo facciano somigliare più a un rompicapo non è affatto malvagia. Come spesso accade però, i primi che hanno queste idee non riescono a concretizzarle in maniera soddisfacente. E' il caso della Japan System, che ha sfornato un titolo con numerose pecche e limitazioni tecniche. A partire dall'inquadratura di gioco, che serve a mascherare la limitatezza del vostro campo d'azione, allo scomodo sistema di controllo, nulla appare fatto a regola d'arte. L'unica nota positiva è costituita dal modo a più giocatori che ricalca la tipica impostazione di Bomberman, cioè uno spassoso tutti contro tutti. In definitiva, gioco discreto ma nulla più.**


Notizie freschissime, recensioni
"strong", i trucchi più aggiornati
e un mare di utili informazioni
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION
100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION
PREVIEW
Eos
REVIEW
Area 51
Strikepoint
The Hex Missions
OGNI MESE
IN EDICOLA
GRUPPO
FUTURA

# F1 Pole Position 64

Rispetto all'edizione giapponese (nomata **Human Grand Prix** nella versione giapponese - Mega Console 37 Voto 75), la conversione europea della Ubi Soft ha inglobato i diritti dalla FIA/FOCA e quindi, nel limite del consentito, i programmatori hanno cercato di sfruttare al massimo questa opportunità per riuscire a rendere il gioco il più realistico possibile. I tracciati sono strutturati come le loro controparti reali e, anche se alcuni fondali non sono certamente impeccabili, in generale si può tranquillamente affermare che sono state rispettate le peculiarità di ogni singolo percorso. Potrete poi scegliere la vettura da guidare tra le 22 a disposizione e anche il pilota da impersonare tra le 21 stelle dell'automobilismo presenti (Damon Hill, Michael Schumacher e molti altri) oltre a otto piloti inventati dalla fantasia dei programmatori. L'unico difetto in questo ambito è il fatto che tutti i concorrenti e le vetture non sono quelli della stagione appena conclusa ma quelli dell'annata 1996, (con Hill ancora alla Williams, tanto per intenderci). **F1 Pole Position 64** è il primo titolo "serio" dedicato a questo sport disponibile per Nintendo 64 e, come era facilmente prevedibile, le opzioni presenti sono abbastanza classiche; è possibile partecipare al campionato mondiale, fare pratica sui vari tracciati oppure giocare contro un amico in sfide uno contro uno per stabilire chi sia il pilota più forte. Qualunque sia l'opzione che decidete di selezionare, prima di ogni gara bisogna settare le varie caratteristiche della macchina, cercando di adattarle sia al vostro stile di guida che alle peculiarità del tracciato. Praticamente qualsiasi aspetto della vettura può essere alterato, dalla quantità di benzina presente al tipo di gomme da utilizzare e, a seconda delle vostre selezioni, i parametri fondamentali (tenuta, velocità di punta, accelerazione) subiscono variazioni più o meno sensibili. Non resta ora che scendere in pista e cominciare a gareggiare; anche durante la gara, mediante la pressione dei tasti C, è possibile apportare alcune variazioni sullo schermo. Per esempio si può far apparire nella parte in alto a sinistra dello schermo una mappa del tracciato che consente di vedere in anticipo cosa ci aspetta, visualizzare i danni subiti dalla macchina e controllare i tempi sul giro, oltre alla posizione e al numero di giri mancanti, oppure vedere l'azione da una diversa angolazione che permette di controllare la posizione delle macchine che si trovano alle vostre spalle. Sono ovviamente presenti poi diverse visuali che inquadrano l'azione da dietro la macchina, dall'interno dell'abitacolo o dal musetto; inquadrature in alcune casi abbastanza spettacolari, anche se purtroppo i programmatori non hanno considerato che, visto l'evidente effetto di pop-up, utilizzando alcune visuali **F1 Pole Position 64** risulta praticamente ingiocabile, visto che le macchine avversarie e le curve appaiono sullo schermo in ritardo rendendo il controllo della vettura veramente complesso. Fortuna che, grazie al 3D stick, la macchina risponde fedelmente alle sollecitazioni del joypad. Discreto il lavoro svolto dai programmatori per quanto riguarda il sonoro: invece di inserire solamente il classico rumore del motore alla Ubi Soft hanno tentato di aumentare la dose di realismo inserendo diversi effetti che riproducono gli scontri tra le vetture, la caduta della pioggia e le comunicazioni tra pilota e box.













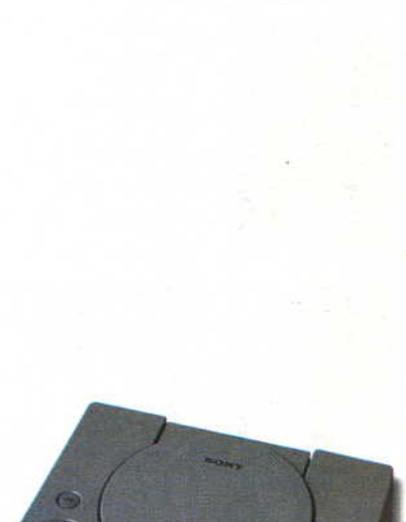


SCHEDA GLOBALE 75

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | UBI SOFT |
| GENERE | GUIDA |
| DISTRIBUZIONE | UFFICIALE |
| VERSIONE | EUROPEA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |



**In questa versione europea di l'unica interessante novità è la presenza dei veri piloti e dei team originali del campionato mondiale. La grafica mostra diverse lacune durante la gara, principalmente a causa dell'evidente pop-up; proprio a causa del bad clipping il controllo della vettura è abbastanza complesso. Capita infatti che le curve e le macchine avversarie compaiano praticamente dal nulla, costringendo quindi il giocatore a manovre rischiose. Purtroppo la solfa è la solita: finché qualcuno non riuscirà a risolvere il problema della "nebbia", non potremo definire un gioco di guida per N64 davvero realistico e giocabile.**



# J-League
# Eleven Beat 1997

Sembra proprio che, da quando hanno cominciato a conoscere ed apprezzare il calcio, i giapponesi non possano fare a meno di continuare a comprare videogiochi ispirati a questo sport. Non si spiegherebbe altrimenti infatti la produzione in continuo aumento di titoli del genere, anche per console che non possono contare su un gran numero di giochi in catalogo. E' questo il caso del Nintendo 64 che, se escludiamo alcune corse automobilistiche e un paio di football americani ha come uniche simulazioni sportive solamente giochi di calcio. Oltre all'eccezionale **Perfect Striker/ISS Pro** della Konami, tra i migliori titoli disponibili per la console della Nintendo, un paio di mesi orsono abbiamo avuto la "sfortuna" di vedere **Dynamite Soccer** della Imagineer mentre ora è giunto il momento di provare il nuovissimo prodotto della Hudson Soft intitolato **J-League 97**. Come è già capitato per il titolo della Imagineer, si possono notare evidenti similitudini con un vecchio prodotto realizzato dalla Human intitolato **Formation Soccer**, principalmente nella struttura di gioco. La scarsa quantità di opzioni presenti, unite a un'impostazione grafica in stile super deformed e ad alcuni effetti sonori veramente demenziali, permettono sin dai primi istanti di gioco di capire che i programmatori hanno cercato di basare l'impostazione sull'immediatezza e sulla facilità di controllo. Purtroppo, come troppo spesso capita in questi casi, l'azione è stata resa sin troppo lineare e il sistema di controllo, che si riduce praticamente a due soli tasti che corrispondono al tiro e al passaggio rasoterra (è vero che sono presenti anche molte altre giocate, ma in realtà non hanno molta utilità nel corso dell'incontro), limita evidentemente la libertà d'azione del giocatore. Non è poi necessaria nessuna abilità particolare per riuscire a segnare; i calciatori controllati dal computer non rappresentano infatti un ostacolo insormontabile e, una volta giunti al cospetto del portiere, basta angolare la conclusione per battere agevolmente l'estremo difensore avversario. Anche per questo motivo le azioni si riducono quasi sempre a lunghi rilanci o a discese solitarie con qualche isolato passaggio.

Addirittura più ridotto è il campionario di mosse a disposizione in difesa; l'unica giocata possibile è la scivolata, che in alcuni casi si tramuta in spinta, ma viene comunque eseguita premendo sempre lo stesso tasto. A una struttura di gioco poco curata, bisogna poi aggiungere una certa mancanza di attenzione da parte dei programmatori nella realizzazione tecnica. I giocatori, in puro stile super deformed, non possono infatti contare su animazioni di grande livello e, fatto senza dubbio più grave, l'azione si svolge con una lentezza veramente disarmante. Gli effetti sonori poi in alcuni momenti sembrano più adatti a un platform game che a un gioco di calcio e le opzioni non hanno nulla di nuovo da offrire; da sottolineare infine che, in qualità di prodotto ufficiale della J-League sono presenti tutte le formazioni ufficiali della lega giapponese, con le quali è possibile cimentarsi in una partita amichevole, in un campionato oppure nella classica coppa.

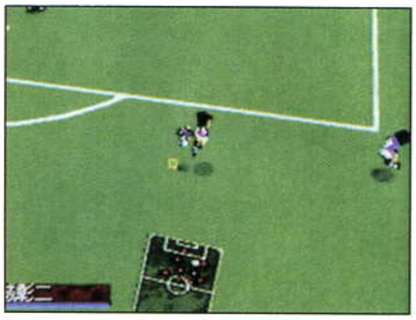
***End***














**SI RINGRAZIA**
**ATLANTIDE**
**PER LA CARTUCCIA**

**Confrontare ISS Pro, il metro di paragone di tutti i giochi di calcio per N64, con il nuovo titolo della Hudson è, a mio modesto parere, una inutile perdita di tempo; le differenze tra i due titoli infatti sono così evidenti, già dopo pochi minuti di gioco, che non c'è bisogno di stare ad elencare quali sono i punti a favore del capolavoro Konami. Mi limito quindi a dire che i programmatori della Hudson hanno commesso diversi errori, sia nella realizzazione tecnica (primo tra tutti la lentezza disarmante) sia nella struttura di gioco; le azioni a disposizione del giocatore infatti sono piuttosto limitate e, in definitiva, si riducono all'utilizzo di due soli tasti sia in attacco che in difesa. Un gioco semplice e che, in definitiva, ha poco da offrire anche in termini di longevità; le formazioni computerizzate infatti non sono un ostacolo difficile da superare e, già dopo pochi minuti di gioco, imparando un paio di tecniche, è facile segnare in continuazione e senza alcuna difficoltà.**

## SCHEDA GLOBALE

**54**

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | **HUDSON** |
| GENERE | **SPORTIVO** |
| DISTRIBUZIONE | **IMPORTAZIONE** |
| VERSIONE | **GIAPPONESE** |
| NUMERO GIOCATORI | **1-4** |




132 PAGINE DI CHEATS E SOLUZIONI
PlayStation
TRUCCHI
GUIDE E SOLUZIONI
GRUPPO FUTURA
L.9.900
OLTRE 1000 TRUCCHI!
TUTTE LE PISTE E I SEGRETI DI
FORMULA 1'97
V-RALLY
RISOLTI
NUCLEAR STRIKE
HERCULES
AIR COMBAT 2
TUTTE LE MOSSE DI
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
GUIDA COMPLETA A
TIME CRISIS

# Sonic R

Un paio di mesi fa vi abbiamo presentato speranzosi la preview di **Sonic R** terminando però con una lapidaria quanto laconica precisazione: lo sviluppo era arrivato solamente al 40%. Mai ci saremmo aspettati quindi di riuscire a proporvi entro la fine del 1997 la tanto attesa recensione definitiva. Evidentemente i Travellers Tales, il gruppo di sviluppatori esterni a cui Sega ha affidato (non senza destare sorpresa e qualche perplessità) il delicato progetto, hanno veramente lavorato con grande celerità. Il tutto cercando di curare nei minimi dettagli un titolo attorno al quale, assieme a **Sega Touring Car**, ruota una discreta fetta della credibilità del Saturn in un momento in cui sul futuro di questa macchina si concentrano non pochi punti interrogativi. Per coloro che nei mesi scorsi non avessero seguito l'evolversi della vicenda, diciamo che **Sonic R** è il primo titolo della saga del famoso porcospino blu appositamente studiato per Saturn e che abbandona almeno parzialmente il mondo dei platform per concretizzarsi in un gioco di corsa alquanto singolare. Il primo termine di paragone che viene in mente è **Mario Kart 64** ma per motivi che affronteremo approfonditamente in seguito probabilmente il titolo con cui dovrà scontrarsi sarà l'imminente **Diddy Kong Racing**.

## IN PRINCIPIO ERA LA MARMELLATA

A fare da apripista a questo titolo ci aveva pensato appena prima dell'estate **Sonic Jam**. In quel caso si trattava della trasposizione su Saturn dei precedenti titoli di **Sonic**. A impreziosire il tutto ci pensava un livello tridimensionale in cui il nostro eroe appariva per la prima volta in veste poligonale e che serviva da collante fra le diverse sezioni in cui il gioco era strutturato. Giusto un assaggino in confronto a quello che ci attendeva ma abbastanza per far sobbalzare più di una persona sulla sedia. Sato, nell'intervista del numero 41, ci aveva detto che pur essendo un inizio, non ci si doveva aspettare che il gioco sarebbe stato identico e in effetti aveva ragione. Sono molti di più infatti sia i particolari grafici che riguardano i fondali che quelli dei personaggi. Quello che colpisce però fin dalla prima partita è la fluidità e la velocità (elemento quest'ultimo fondamentale per **Sonic**) con cui l'azione si svolge. Con delle premesse del genere, che altro fare se non precipitarsi immediatamente in pista?

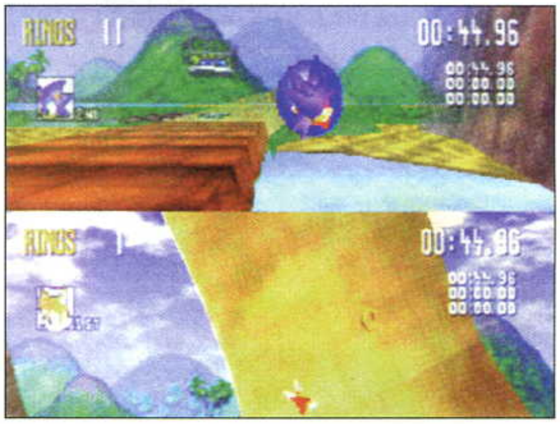


## PICCOLI E GRANDI STRATAGEMMI

Calmi però, va bene che il gioco scorre via fluido e veloce ma c'è anche un risvolto molto meno piacevole della faccenda. Non che **Sonic R** non sia un prodotto di ottimo livello ma le sue prestazioni a prima vista sbalorditive sono frutto anche di piccoli accorgimenti per ovviare a difetti connaturati nel motore 3D, primo fra tutti il tanto odiato clipping. Il rimedio che va più in voga, soprattutto sul Nintendo 64, è quello di far ricorso all'effetto nebbia. Inizialmente era una cosa carina, la si faceva passare per un mirabolante effetto grafico che aggiungeva atmosfera al paesaggio. In realtà era tutto fumo (negli occhi degli ignari acquirenti) e niente arrosto. Oggi, se provate a mettere della nebbia in un gioco poligonale venite subito tacciati come incompetenti o giù di lì. Come potevano fare allora i poveri Travellers Tales per limitare un po' i difetti grafici senza sacrificare l'ottimo livello di fluidità raggiunto e l'elevato numero di dettagli inseriti nei fondali? Con grande intelligenza hanno usato un sistema che potremmo definire di "nebbia decorata". In pratica il fondale più lontano è composto da due parti, una realmente posizionata alle spalle di tutti gli altri elementi grafici; l'altra, dotata di un certo livello di trasparenza, è posta un po' più avanti, dove abitualmente si trova la nebbia. Il risultato è a prima vista decisamente buono, si ha l'illusione di avere una visuale molto ampia e non si avverte minimamente il momento di costruzione dei poligoni, che viene avvertito parzialmente come un effetto di dissolvenza. Facendo attenzione, potrete notare quanto però i problemi persistano e come il clipping sia evidente. In alcuni livelli in cui lo



**Ragazzi che musiche! Io mi sono duplicato i brani per sentirmeli in macchina!**





## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | **SEGA** |
| GENERE | **CORSA** |
| DISTRIBUZIONE | **UFFICIALE** |
| VERSIONE | **EUROPEA** |
| NUMERO GIOCATORI | **1-2** |



stratagemma è particolarmente riuscito, come in quello delle rovine egizie, il risultato è ottimo e l'azione ne guadagna decisamente mentre in altri, primo fra tutti la centrale nucleare, gli esiti sono nettamente peggiori. Qui infatti l'effetto si limita a una sorta di filtro trasparente che produce strani effetti colorati, che disturbano la vista e non mascherano il pesante costruirsi degli elementi.

## CIAO PORCOSPINO, VUOI GIOCARE CON ME?

La prima cosa che colpisce è la fantasia che hanno sfoderato i programmatori nello studio delle diverse modalità di gioco. Il championship mode è abbastanza canonico ma si differenzia dalla concorrenza per la non sequenzialità dei tracciati. Fra i quattro di cui disponete inizialmente potete decidere liberamente quale affrontare prima e quale dopo. Una volta che in tutti avrete tagliato per primi il traguardo diventerà disponibile anche il quinto e ultimo tracciato. Passando alle singole gare, ecco che possiamo fin da subito cimentarci nel time attack, sia nel normale senso di marcia che in contromano. La vera novità sta però negli ultimi due sistemi di gioco studiati dai programmatori. Nel primo dovrete riuscire, nel minor tempo possibile, a scovare i palloncini che sono stati nascosti in posti più o meno accessibili del tracciato. Nell'ultimo, decisamente il più assurdo e divertente, potrete giocare con gli altri concorrenti ad una sorta di "Ce l'hai". In pratica si parte tutti assieme ma gli altri quattro si disperdono nelle varie direzioni, chi utilizzando particolari scorciatoie, chi andando contromano. Sempre con l'obiettivo di fare il tutto nel minor tempo possibile, dovrete rincorrerli e toccarli. Non sarà cosa facile perché i simpaticoni eseguono mosse elusive come fermarsi o invertire di colpo il senso di marcia. Vi starete però chiedendo: e il modo per due giocatori c'è o non c'è?

## QUEL CHE SATO NON DICE

Nella preview che abbiamo pubblicato sul numero 41 di Mega Console riportavamo un'intervista con uno dei massimi guru della Sega, ovvero Kats Sato. Il prode Sato aveva mantenuto stretto riserbo su alcuni particolari che ora, al riscontro dei fatti, possiamo finalmente svelare. I principali dubbi che permanevano al tempo di quell'anteprima erano legati alla possibilità di giocare in doppio. Questa pesante ombra che gravava sul destino di **Sonic R** è stata fortunatamente fugata da una fumata bianca: lo split screen c'è! Via dunque ad emozionanti duelli testa a testa con gli amici, guidando il proprio personaggio preferito attraverso i rocamboleschi tracciati che compongono il gioco. Proprio per la struttura non lineare e piena di deviazioni con cui sono stati disegnati i tracciati potrà però capitarvi di fare interi giri di pista senza incontrarvi. Se infatti voi e il vostro avversario optate per strade diverse difficilmente vi imbatterete l'uno nell'altro. Questo si avverte meno in percorsi più semplici strutturalmente come il primo ma in altri potreste anche avere la non piacevole sensazione di correre praticamente da soli.




**Forse non sarà tecnicamente perfetto, ma Sonic R si rivela come uno dei giochi più divertenti della stagione**




**Nel perfetto rispetto della tradizione di Sonic, arrivare al termine del gioco non è difficile, molto di più lo è completarlo scoprendo tutti i segreti**



## CAN YOU FEEL THE SUNSHINE?

Sia che siate dei patiti delle colonne sonore dei videogiochi sia che non ve ne possa fregare di meno, non potete non rimanere piacevolmente colpiti dalle canzoni che accompagnano il gioco. Non più semplici musiche d'accompagnamento ma veri e propri brani originali, con tanto di vocalist e testi a tema, che vi accompagneranno in ogni tracciato. Si tratta in pratica di un vero e proprio mini-CD con sonorità prettamente disco e motivi molto orecchiabili. Dietro a tutta questa magnificenza c'è Richard Jacques che ormai collabora stabilmente con la Sega Europe; suoi anche alcuni brani di **Touring Car** e **World Wide Soccer 98**, ma che per questo gioco ha fatto sicuramente lo sforzo maggiore ottenendo i risultati migliori. Merito anche di TJ Davis, cantante di indubbie doti vocali che negli anni ha collaborato con molte star fra cui, per citarne una, Lisa Stansfield, e che ha entusiasticamente accettato di prestare la sua voce in questo ambizioso progetto. Certamente meno incisivi gli effetti sonori, che relegati dalla musica a un ruolo decisamente marginale si limitano a sottolineare debolmente alcune fasi salienti come le frenate oppure il momento in cui tagliate il traguardo. Visti gli ottimi risultati, la cosa dovrebbe essere ripetuta anche in futuro.




**Solo nell'ultimo livello l'effetto di trasparenze per mascherare il clipping non riesce per niente nel suo obiettivo**









## SCUSI, MI SONO PERSO...

Come accennavamo nell'introduzione, **Sonic R** coniuga abilmente la corsa automobilistica con elementi squisitamente platform. Questo non poteva tradursi che in una forte caratterizzazione dei tracciati che sono ricchi di deviazioni, scorciatoie e passaggi segreti. Se volete potete rimanere sulla via maestra e terminare senza troppi patemi d'animo la corsa ma... che gusto c'è? Non è neppure eccessivamente difficile! Per ottenere il massimo da questo gioco dovete iniziare a raccogliere anelli da utilizzare per aprire porte segrete, esplorare viottoli secondari che magari nascondono preziosi power up e non dimenticare che come al solito Sonic e i suoi colleghi sono alla perenne ricerca dei Chaos Emeralds, che, una volta collezionati, vi procureranno stupende sorprese. Infatti, dopo che sarete riusciti a vincere su ognuna delle cinque piste, continuerete a giocare a **Sonic R** sia per la pluralità dei modi di gioco a vostra disposizione sia per la vastità e complessità strutturale dei tracciati. In pratica questo titolo ha la non indifferente qualità di reinventarsi continuamente regalando emozioni sempre nuove di gara in gara. Le ambientazioni sono molto varie e caratterizzate e passando dall'isola tropicale alla metropoli avveniristica, passando per una centrale atomica e facendo una capatina fra le rovine egizie. Ognuno ha le sue peculiarità e se in alcuni l'acqua la fa quasi da padrona in altri i dislivelli da affrontare saranno decisamente maggiori. Anche i cinque personaggi inizialmente disponibili, che qui sostituiscono le diverse vetture dei normali giochi di guida, sono fortemente caratterizzati sia graficamente che nelle loro capacità. Sonic è molto veloce ma presenta qualche problemino di controllo soprattutto in curva. Knuckles non è molto diverso dal suo più famoso amico ma a scapito di un po' di velocità di punta riesce a tenere meglio la strada. Il trio dei personaggi a piedi viene completato da Tails, ancor meno scattante ma con il non indifferente vantaggio di poter volare, cosa che gli consente di non venire rallentato dai numerosi specchi d'acqua che si susseguono nei tracciati. Si passa poi a Amy e Robotnik che, da bravi sfaticati, dispongono invece di vetture. Per l'unica presenza femminile fra i magnifici cinque ecco a disposizione una macchinina che le consente, con immediate trasformazioni, di adattarsi alle diversità di tracciato quindi sia all'acqua che a passaggi con discrete pendenze. Robotnik invece, per tenere fede alla sua fama di cattivo, è l'unico che dispone di armi e sul suo veicolo ha un bel cannone con cui render dura la vita a chi gli sta davanti. Il bello di **Sonic R** è che però non sai mai se hai visto tutto, sia all'interno di un singolo percorso, sia in generale per tutto il gioco. Ci sono molti bonus da guadagnarsi, primi fra tutti altri quattro nuovi personaggi da guidare più un Sonic in versione totalmente inedita (giallo e con nuove potenzialità). Per finire un dubbio: e se anche i percorsi non fossero soltanto cinque? Forse dal punto di vista squisitamente tecnico, soprattutto dopo le informazioni trapelate gli scorsi mesi, ci aspettavamo qualcosa di più ma per quanto riguarda il divertimento penso che sia difficile poter migliorare **Sonic R.**



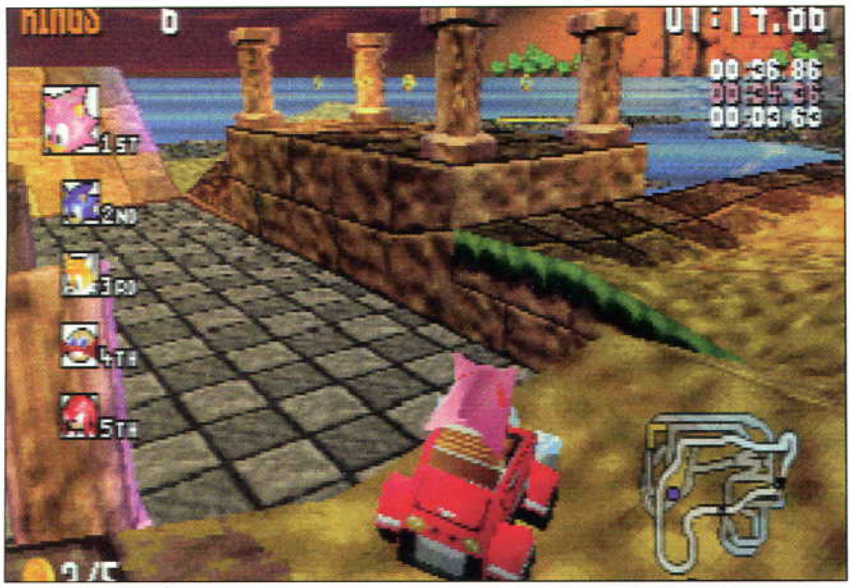
***Puck***

## PIÙ DIDDY CHE MARIO

Se andiamo ad esaminare nel particolare le caratteristiche di **Sonic R** ci rendiamo facilmente conto del fatto, già sottolineato a suo tempo da Kats Sato, che le somiglianze con **Mario Kart 64** si fermano quasi esclusivamente al fatto di essere entrambi giochi di guida. Il titolo Sega infatti presenta molti più elementi spiccatamente di stile platform, che lo distanziano molto dalla competizione agonistica pura e semplice. Certo, dovrete sempre tagliare il traguardo per primi ma farlo non è particolarmente complesso; la situazione si ingarbuglia e diventa quindi più divertente quando, mentre fate ciò, cercate anche di recuperare anelli e diamanti, di scoprire passaggi segreti e di entrare in possesso di qualche nuovo personaggio da controllare. In quest'ottica ecco che il metro di paragone più giusto sembra essere **Diddy Kong Racing**: anche questo titolo per Nintendo 64 sembra infatti affiancare alla corsa più classica altri obiettivi da raggiungere durante la gara. E' indubbio che sia gli ortodossi della guida che coloro che si aspettavano una sorta di **Mario Kart** versione Sega rimarranno in un certo senso delusi. Crediamo comunque che questo strano ibrido possa funzionare e che anzi rappresenti la naturale evoluzione di questo genere.


























**Difficile dare un giudizio complessivo su Sonic R. Da un lato non si possono lasciare da parte alcuni evidenti problemi grafici, legati soprattutto ad un clipping fin troppo marcato e a una visuale di gioco che in alcuni momenti denota troppo poca profondità. Dall'altro però non si può non notare la raffinatezza di grafica e sonoro, la velocità d'azione, la fluidità di scrolling e soprattutto il divertimento in generale. Eh sì perché Sonic R è fondamentalmente un titolo bello da giocare nel senso più piacevole del termine. Anche una volta vinti tutti gli avversari rimangono i modi speciali di gioco e tutti i segreti da scoprire. In fondo, di alcuni difetti ci si dimentica pure, rapiti e coinvolti dall'azione frenetica. L'ho trovato uno dei titoli più godibili che mi sia capitato di giocare, non solo su Saturn, da molti mesi a questa parte.**

## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 90 |
| SONORO | 94 |
| GIOCABILITÀ | 87 |
| LONGEVITÀ | 88 |
| GLOBALE | 87 |

# Quake

**Quake** è certamente un prodotto eccezionale e il fatto che un titolo del genere sia realizzato anche su Saturn è abbastanza sorprendente. Non fraintendeteci, non vogliamo dire che la console Sega sia scarsa, ma il fatto che un gioco utilizzabile pienamente solamente su un PC Pentium sia convertito su Saturn (macchina che si avvia ormai a compiere il suo terzo anno) è francamente incredibile. Tutto questo è possibile grazie al team dei Lobotomy, uno dei migliori gruppi di programmatori attualmente in circolazione. I risultati ottenuti da questi ragazzi sono veramente impressionanti: mostri 3D ottimamente animati e definiti, fondali ricchi di dettagli e scrolling fluido, che soffre qualche rallentamento solamente quando su schermo sono presenti una notevole quantità di nemici, sono solamente alcune delle numerose caratteristiche positive di **Quake**. Senza poi contare il sonoro più che discreto, la giocabilità eccezionale, l'ottimo sistema di controllo, la notevole longevità, la presenza di molti segreti... insomma, se ne volete sapere di più, continuate a leggere ma, per favore, smettetela di sbavare, che sporcate tutta la rivista!

## PRIMO EPISODIO: THE DOOMED DIMENSION

Il primo episodio di **Quake** era la parte del gioco che era stata distribuita gratuitamente ai possessori di PC. In questo episodio avrete la possibilità di cominciare ad ammirare tutte le favolose caratteristiche di questo gioco e, una volta che l'avrete completato, comincerete ad affrontare una sfida di difficoltà veramente elevata. I livelli in questa parte del gioco sono abbastanza semplici strutturalmente e relativamente piccoli, soprattutto se paragonati alle mostruosità che avrete modo di incontrare con il progredire del gioco. Come in ogni parte del gioco, la vostra missione inizia all'interno di una base militare (conosciuta come lo "Slipgate Complex") in cui il vostro compito è quello di localizzare il passaggio che consente di giungere alla "Doomed Dimension". Un misto tra ambientazione medioevale e caverne rocciose, questa "introduzione" al gioco può essere completata senza eccessive complicazioni anche al livello di difficoltà più elevato. Al termine del vostro viaggio in questa prima sezione potrete incontrare il Chton, il primo mostro di fine livello situato in un enorme



Alcuni segreti possono essere scoperti sparando a parti del fondale che hanno un aspetto strano e particolare. Per esempio, guardate questo simbolo...



Sparando al simbolo dell'immagine precedente appare un nuovo ascensore che conduce su una sporgenza. Apre inoltre un'altra porta su cui è disegnato lo stesso simbolo. Curioso, eh?



Attraversate la porte per entrare in un'area segreta. All'interno potrete recuperare un utilissimo Quad Damage



Ecco un segreto non facile da scovare. Uno strano simbolo è posizionato in alto in questa stanza. Guardatelo e sparategli



L'operazione appena eseguita apre una porta segreta; all'interno di questa vi sta aspettando un ascensore. Si scende...



Anche in questo caso, la ricompensa per aver scoperto questa entrata segreta è un Quad Damage. Ora potete tornare a eliminare i nemici con un po' più di tranquillità!

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | SEGA |
| GENERE | SPARATUTTO |
| DISTRIBUZIONE | UFFICIALE |
| VERSIONE | EUROPEA |
| NUMERO GIOCATORI | 1 |



complesso; a questo punto, non vi resta che riuscire a scoprire in che modo uccidere questa creatura che inizialmente può sembrare indistruttibile.

### SECONDO EPISODIO: REALM OF BLACK MAGIC

A prima vista, il secondo episodio può essere quasi catalogato come una versione "super" del primo. L'ambientazione infatti è similare, visto che i programmatori hanno utilizzato lo stesso tipo di caverne rocciose e di architetture medioevali. A parte questa similitudine a livello estetico, il "Reame della magia nera" è senza dubbio un notevole passo in avanti, per quanto riguarda la difficoltà e la complessità della struttura di gioco rispetto alla prima sezione. Per la prima volta infatti fanno la loro comparsa trappole e trabocchetti che possono avere la forma di piattaforme che scompaiono, mostri che si materializzano dal nulla, teletrasportatori e altre trovate del genere. In questo episodio inoltre avrete la possibilità di utilizzare la migliore arma a disposizione in **Quake**: il favoloso Thunderbolt (le sue funzioni sono descritte nell'apposito box). Questa arma si rivela utilissima quando si devono affrontare alcuni tra i più pericolosi nemici che vi attendono all'interno della sezione ambientata nel castello. Una delle caratteristiche peculiari di questi livello è che molto spesso gli ascensori che consentono di raggiungere dei piani inferiori conducono a zone piene di nemici; la tattica da utilizzare, in questo caso, è di saltare dalla piattaforma e lanciare contemporaneamente delle granate, in modo da arrivare a terra quando le bombe hanno già eliminato buona parte dei mostri. Inoltre, durante la vostra ricerca delle rune indispensabili per combattere contro Quake, preparatevi a dover affrontare il terribile Vore! Anzi, farei meglio a dire i terribili Vore, visto che per terminare questa sezione ne dovrete affrontare due!

### TERZO EPISODIO: NETHERWORLD

Questo episodio, rispetto ai precedenti, si fa notare per alcune caratteristiche abbastanza interessanti visto che, per riuscire a terminarlo, è importante studiare la conformazione di ogni zona e i punti in cui sono posizionati i nemici e i teletrasportatori. Non solo infatti in questo livello ci sono alcune tra le più mostruose e forti creature mai viste in **Quake**, ma i trabocchetti e le trappole sono notevolmente aumentati quantitativamente e sono anche più difficili da trovare e da superare; una prima e rapida occhiata potrebbe non far notare grandi differenze, in effetti le operazioni da compiere sono sempre le stesse (trovare gli switch, stare attenti ai muri e ai pavimenti che scompaiono, ai mostri che appaiono dal nulla), ma il vero problema è che tutti questi trabocchetti sono posizionati in punti strategici e sono in grado di creare molti problemi. Da sottolineare inoltre le notevoli dimensioni dei livelli; i programmatori infatti hanno inserito stage enormi, pieni di nemici in cui una delle poche possibilità di sopravvivere è quella

## QUAKE: LE ARMI

E' già stato detto altre volte, ma questo è un concetto che vogliamo ribadire: il successo degli sparatutto in prima persona è spesso dovuto alla bellezza e alla spettacolarità delle armi a disposizione. **Quake** può contare su armamenti veramente incredibili; quello che i programmatori della ID hanno fatto è stato di amalgamare idee prese da altri titoli del genere (**Doom**, per esempio, con comunque qualche modifica), con trovare nuove e originali. Il risultato: eccellente!



**ASCIA**
Quando tutte le altre armi a vostra disposizione falliscono e vi ritrovate senza munizioni, l'unico oggetto che potrete utilizzare per difendervi è un'ascia. Ora per colpire gli avversari dovete avvicinarvi di corsa e poi attaccarli: un vero suicidio!



**FUCILE A CANNA LUNGA**
Il fucile a canna lunga è l'arma che avrete a disposizione all'inizio del gioco. Non si tratta certamente di un'arma molto potente e spara pallottole a medio e lungo raggio. Utilizzatelo per eliminare solamente i nemici meno potenti che potrete incontrare nel primi frangenti di gioco.



**FUCILE A CANNA DOPPIA**
Come potete facilmente immaginare, questa arma ha una potenza di fuoco doppia rispetto a quella del normale fucile; sfortunatamente, le sue pallottole si disperdono molto rapidamente, rendendo difficile l'eliminazione dei nemici più lontani; da utilizzare solamente dalla breve distanza.



**FUCILE A CANNA CORTA**
Il fucile a corto raggio è senza dubbio la migliore arma che potrete utilizzare nelle prime fasi di gioco in **Quake** (è disponibile già nel primo livello!). Questa arma infatti è ottima da qualsiasi distanza, oltre ad avere una potenza di fuoco più che discreta.



**PERFORATOR**
Con questa arma potrete annientare qualsiasi nemico in pochi secondi, visto che il Perforator è in grado di sparare il doppio delle pallottole rispetto al fucile a canne mozze... in metà tempo! Eccezionale quindi il suo potere distruttivo, peccato solo che consumi troppe munizioni.



**LANCIAGRANATE**
Ping... pong... pong... BOOM! Il lanciagranate spara ordigni che possono rimbalzare contro muri e pareti prima di esplodere, dopo un breve periodo di tempo oppure in seguito al contatto con un nemico.



**LANCIAMISSILI**
Senza dubbio la migliore arma che sia possibile trovare in **Quake**, sia per la velocità di esecuzione che per la potenza di fuoco. E' l'arma ideale praticamente per qualsiasi situazione, anche se alcuni mostri sono in grado di assorbire una buona quantità di danni causati dai razzi.



**THUNDERBOLT**
Questa arma è praticamente in grado di distruggere qualsiasi nemico con cui viene in contatto; è quindi l'ideale per liberare in pochi attimi tutte quelle stanze in cui si trova più di un mostro. L'unico svantaggio è che il numero delle munizioni è abbastanza ridotto.

## IL POTERE DEGLI ARTEFATTI

Oltre a delle armi veramente potenti e ben realizzate, **Quake** ha anche una discreta quantità di utilissimi artefatti in grado di aumentare sensibilmente le vostre possibilità di terminare un livello. La maggior parte di questi artefatti è reperibile solamente nelle zone segrete.

**QUAD DAMAGE**



Probabilmente il più potente power-up mai apparso in un videogioco; la potenza di ogni munizione, missile o colpo che viene lanciato infatti aumenta addirittura di quattro volte! Se riuscite a trovarlo quindi, aspettatevi un vero e proprio bagno di sangue.

**RING OF SHADOWS**



Questo artefatto vi rende invisibile; l'unica parte del corpo che rimane visibile sono gli occhi. Se una creatura nemica vi vede prima che prendiate l'anello, vi può seguire ma le altre non avranno modo di sapere in che punto vi trovate. Notate come sono realizzate bene le armi in trasparenza sullo schermo.

**BIO-SUIT**



Il mondo di **Quake** è pieno di rifiuti tossici e saltarci dentro senza l'adeguata protezione può causare seri danni alla vostra salute; se avete proprio bisogno di attraversare una di queste zone, è senza dubbio consigliabile trovare una Bio-armatura, in grado di proteggervi proprio da queste insidie.

**PENTAGRAM OF PROTECTION**



Questo power-up fornisce un breve periodo di completa invincibilità. Nulla, e con questo intendiamo proprio nulla, è in grado di causarvi il minimo danno se avete a disposizione questo eccezionale artefatto. Che dire, sfruttatela al massimo per massacrare tutti i nemici che potete trovare.

**ARMOUR**



Questo artefatto è disponibile in tre varianti di colore: verde, giallo e rosso, che forniscono rispettivamente 100, 150 e 200 punti armatura. L'armatura è un power up molto importante per la sopravvivenza visto che ogni colpo che ricevete quando la state indossando causa danni all'armatura e non viene tolto dai punti-vita a vostra disposizione.Cosa c'è di meglio per iniziare se non farvi fare una bella visita guidata attraverso il primo livello? L'ambientazione è la downtown di Los Angeles poco dopo l'atterraggio alieno. Naturalmente si tratta di un livello piuttosto semplice, se non altro in confronto a quelli che vi aspettano: non prendetelo però troppo sotto gamba perché potreste pentirvene amaramente.

di trovare i potentissimi artefatti nascosti all'interno di alcune stanze segrete. Sezioni degne di nota in questo secondo episodio includono il "Tunnel del Vento" e un sinistro cimitero in cui dovrete affrontare una notevole quantità di zombie e mostri di vario genere.

### QUARTO EPISODIO: THE ELDER WORLD

Siete quasi arrivati alla conclusione; vi state quindi avvicinando al grande scontro con Shub Niggurath, braccio destro di Quake e messaggero del male in questa dimensione; il vero problema è che, prima di arrivare a combattere contro Shub dovrete affrontare dei livelli veramente complessi. Mentre il "Netherworld" ha testato le vostra capacità intuitive e intellettuali, in questo ultimo livello invece dovrete concentrarvi principalmente (se non esclusivamente) sulle vostre doti offensive (l'unico sforzo mentale richiesto è quello necessario per trovare le stanze segrete). Il vero problema di questo episodio quindi, è la notevole quantità di potentissime creature che bisogna eliminare prima di riuscire a scovare le rune indispensabili per terminare il gioco. Sono infatti tantissimi i demoni e i mostri presenti, senza contare poi gli Spawns, nemici che una volta arrivati nelle vostre vicinanze esplodono causando notevoli danni. L'aspetto senza dubbio più positivo di questo livello è comunque la sua realizzazione tecnica e la sua conformazione; le ambientazioni cupe e le architetture delle costruzioni presenti si adattano perfettamente allo stile di gioco. Ancora una volta i Lobotomy hanno dimostrato tutta la loro abilità, sfruttando perfettamente tutte le caratteristiche e le potenzailità del Saturn.



### QUALCHE PICCOLO SEGRETO

Una delle caratteristiche più interessanti di **Quake** è la presenza di numerosi segreti: oltre ad alcune aree nascoste, raggiungibili sparando a parti del fondale o entrando in porte particolarmente difficili da raggiungere o da scovare, sono presenti anche alcuni artefatti (descritti nell'apposito box), indispensabili per progredire nel corso del gioco e, addirittura, dei livelli segreti, più precisamente un livello per ogni episodio. Nella versione originale per PC, nessuno di questi stage era particolarmente impressionante e, proprio per questo motivo, per questa conversione su Saturn i Lobotomy hanno completamente ridisegnato queste sezioni!

### CONCLUSIONI

A questo punto, dopo aver esaminato cosa hanno da offrire i vari livelli presenti, non resta che vedere in definitiva quali sono i risultati raggiunti dai programmatori. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, dobbiamo ammettere che i Lobotomy hanno svolto un lavoro di fattura veramente pregevole; lo scrolling infatti è fluido quanto quello di **Duke Nukem** e, anche se qualche rallentamento fa capolino quando sono presenti una discreta quantità di nemici su schermo, in generale possiamo dire che la velocità è straordinaria per un'ambientazione del genere. Senza dubbio pregevoli anche i fondali, in alcune sezioni particolarmente ricchi di dettagli e ben strutturati; idem per le varie creature presenti, soprattutto per quanto riguarda alcuni mostri e per le esplosioni causate dalle potentissime armi a disposizione. L'unico appunto che mi sento di fare a livello grafico, ma si tratta comunque di un'opinione personale, riguarda l'utilizzo e l'accostamento dei colori che, almeno a mio modesto parere, in alcuni frangenti non è particolarmente azzeccato. Le musiche e gli effetti di buona fattura forniscono un sottofondo più che adeguato a un titolo che, come punto di forza, può comunque contare su una struttura di gioco divertente e coinvolgente. La presenza di numerosi enigmi rende **Quake** ancora più vario e costringe a pensare alle azioni da eseguire, senza ridurre quindi il gioco a un lungo inseguimento ai vari mostri; l'inserimento di numerosi segreti, che comprendono nuove stanze e uno stage extra per ogni episodio, unito a un livello di difficoltà calibrato in maniera praticamente impeccabile, rendono **Quake** un titolo decisamente longevo. Da sottolineare infine che il sistema di controllo è stato adattato alla perfezione alle caratteristiche del joypad del Saturn e, già dopo poche partite di pratica, si può riuscire a compiere tutte le azioni disponibili in maniera abbastanza naturale e disinvolta.

***Paolo***

# ARRIVANO I MOSTRI

Oltre alle armi disponibili, uno degli elementi che ricoprono maggiore importanza in questo genere di giochi sono i nemici; di seguito ecco una breve descrizione delle mostruose creature che avrete modo di incontrare e affrontare durante la vostra missione.



**SOLDIERS & ENFORCERS**
Questi mostri sono delle versione "Zombificate" delle persone che abitavano orginariamente nei luoghi in cui si sta combattendo. I soldati comuni sono abbastanza semplici da eliminare mentre quelli dotati di armi laser devono essere colpiti un maggior numero di volte per essere uccisi.



**OGRES**
Gli orchi possono essere considerati il mostro standard di **Quake**. Da breve distanza questi orribili nemici cercano di colpirvi utilizzando le seghe elettriche che hanno a disposizione, mentre dalla lunga distanza la loro arma preferita è il lanciagranate. Sono mostri abbastanza forti, ma non dovrebbero creare troppi problemi nel corso del gioco.



**DEMONS**
Questi mostri sono pericolosi. Capaci di incredibili salti (sono in grado di passare velocemente da una piattaforma all'altra e di raggiungervi quindi in pochi attimi), i loro piedi possono infliggere notevoli danni se vi colpiscono durante l'atterraggio. E nel caso riusciate a evitarli, state attenti agli enormi artigli che hanno al posto delle mani.



**SCRAGS**
Queste orribili creature hanno come principale caratteristica la capacità di volare; anche se possono lanciare acido contro di voi, non sono certamente dei nemici troppo potenti. Il vero problema è che questi mostri hanno l'insopportabile tendenza ad attaccare in gruppo e materializzarsi dal nulla sfruttando il fattore sorpresa.



**SHAMBLER**
Creatura tra le più potenti e difficili da eliminare tra tutte quelle presenti in **Quake**, questo mostro può contare, oltre che su una notevole resistenza ai proiettili, anche su alcune armi veramente potenti. Può infatti cercare di colpirvi con delle scariche elettriche oppure con i suoi affilatissimi artigli. Sparate in continuazione con tutto quello che avete a vostra disposizione se volete avere qualche possibilità di sopravvivenza.



**KNIGHT & HELL KNIGHT**
Entrambe queste creature sono equipaggiate con spade in grado di causare notevoli danni da breve distanza, ma solo il "Cavaliere dell'Inferno" ha a sua disposizione le magie necessarie per attaccare dalla distanza. Il cavaliere base è abbastanza semplice da eliminare, mentre la versione più avanzata deve essere colpito da ben tre missili.



**SPAWN**
Quando avrete raggiunto il quarto livello di **Quake**, avrete ormai imparato a conoscere queste potentissime creature che si nascondono negli angoli bui per poi saltare fuori e inseguirvi per tutto il livello. Quando poi si avvicinano a voi, esplodono. BAM! Siete morti, oppure avete subito notevoli danni.



**VORE**
Questa creatura simile a un ragno compare per la prima volta alla fine del secondo episodio. Si tratta di un nemico abbastanza forte, visto che richiede ben quattro colpi con il lanciarazzi per essere eliminato, ma la sua caratteristica più pericolosa è la capacità di lanciare mine a ricerca contro di voi. Dovrete quindi essere molto abili a controllare i vostri movimenti e veloci nel cercare un muro dietro il quale nascondervi.

**Questo è certamente un periodo positivo per il Saturn; la produzione di titoli di qualità infatti sta continuando in maniera costante e appare evidente che la console di casa Sega, nelle mani di programmatori capaci, è in grado di sfornare giochi che non hanno nulla da invidiare alle più recenti produzioni per altre console considerate superiori. I Lobotomy hanno svolto un lavoro veramente impressionante e, se escludiamo dei leggeri rallentamenti (presenti, tra l'altro, anche nella versione PC) non è facile trovare qualche altro difetto nella realizzazione tecnica. La struttura di gioco, seppure concentrata maggiormente sull'elemento distruttivo, è abbastanza varia visto che per riuscire a progredire nel corso del gioco è necessario evitare trabocchetti e trappole e studiare anche la conformazione di alcune parti dei livelli. Un grandioso titolo in grado di mostrare tutte le potenzialità del Saturn; penso proprio che a questo punto sappiate già cosa dovete fare...**

## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 96 |
| SONORO | 90 |
| GIOCABILITÀ | 96 |
| LONGEVITÀ | 95 |
| GLOBALE | 95 |

# Sega Touring Car Championship

Quanto abbiamo aspettato **Touring Car**? Tanto, forse troppo tempo. Mentre per altre console i titoli automobilistici si susseguivano a ritmo costante, anche se con fortune alterne, il Saturn rimaneva fermo al pur ottimo standard fissato da **Sega Rally** ormai un anno fa. E proprio dalla casa madre, dopo dodici mesi esatti, arriva la tanto sperata controffensiva. Anche in questo caso si tratta di una conversione da coin-op e non di un gioco studiato espressamente per il mercato domestico, anche se i programmatori si sono rimboccati le maniche e oltre a fare un adattamento il più possibile fedele hanno anche apportato sostanziali modifiche per rendere **Touring Car** più appetibile sul Saturn. I percorsi dissestati di **Sega Rally** sono ormai alle spalle e questa volta sarete alle prese con le macchine più prestigiose che partecipano al campionato Super Turismo, categoria che un paio di stagioni fa ha vissuto la sua massima popolarità e che poteva vantare piloti di un certo livello, anche se non più di primissimo piano, come Keke Roseberg, J.J. Letho e il nostro sfortunatissimo Alessandro Nannini. Come potete notare dalle foto di queste pagine, il gioco si compone di ben cinque impegnativi tracciati. Solo tre comunque saranno disponibili fin dall'inizio mentre per poter accedere agli ultimi due, decisamente i più belli ma anche i più difficili, dovrete sudarvi la famosa pagnotta.

## GENTLEMEN RE-START YOUR ENGINE!

Lo stile usato dai programmatori per effettuare questa conversione è un mix di quelli usati per il vecchio **Daytona** e per **Sega Rally**. Come avveniva nel primo gioco automobilistico della Sega, la prima scelta che dovrete fare sarà tra il Saturn Side e l'Arcade Side. Quest'ultimo ripropone fedelmente quanto potevate fare al bar e quindi dovrete limitarvi al campionato e le opzioni a vostra disposizione saranno alquanto limitate. Se al contrario preferite il Saturn Side, ecco che potrete disporre, oltre che naturalmente di tutto quando era presente nella versione arcade, anche delle modifiche e delle aggiunte studiate dai programmatori per la versione casalinga. Qui rientriamo nel campo delle somiglianze con **Sega Rally** perché il menù ripropone praticamente in modo preciso tutto quello che potevamo trovare in quel successo e nulla più. Oltre al campionato potrete quindi effettuare gare singole, sia in coppia che contro un amico, e cimentarvi nei Time Attack nel tentativo di limare i decimi dei record di pista. Immancabile l'opzione per lo sfida in split screen, e qui i programmatori non hanno deluso le attese offrendo una realizzazione tecnica notevole che non risente di rallentamenti rilevanti neppure quando entrambe le aree di gioco sono congestionate.




## NO SEGATOUR?

Le macchine subito a vostra disposizione sono ben quattro e, con la colpevole assenza delle Audi, sono quelle che da anni animano i reali campionati Touring Car in giro per il mondo. Le prime due sono in fondo un doveroso tributo a quelle case costruttrici che già avevano collaborato con **Sega Rally**. Anche in questo gioco infatti la Toyota e la nostrana Alfa Romeo sono presenti rispettivamente con l'ultimo modello della Supra e con la 155V6Ti. Le new entry sono invece rappresentate dalla Mercedes Classe C (peccato che non abbiano inserito la classe A, sarebbe stato divertente vedere la macchina ribaltarsi ad ogni curva fatta a più di 60 chilometri all'ora) e l'Opel Calibra. Nel caso scegliate l'Arcade side o che optiate per affrontare l'intero campionato, l'unica modifica che potrete fare sulla vostra vettura sarà quella di scegliere fra cambio manuale e automatico. Se invece selezionate il Saturn Side e vi dedicate a una gara singola o al Time Attack potrete effettuare tutta una serie di settaggi per rendere ancora più competitiva la vostra macchina. La prima variabile su cui potrete agire saranno i rapporti del cambio: se preferite avere una macchina con una velocità di punta non eccessiva ma con una grande ripresa opterete per rapporti corti, se volete l'esatto contrario punterete su quelli lunghi. Si passa poi a regolare lo sterzo che può essere o molto maneggevole ma dal raggio di curvatura ampio oppure dal comportamento più nervoso ma in grado di chiudere meglio le traiettorie. Si passa poi agli pneumatici: quelli dalla

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | SEGA |
| GENERE | GUIDA |
| DISTRIBUZIONE | UFFICIALE |
| VERSIONE | EUROPEA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |

## COUNTRY




Il primo dei circuiti in cui dovrete cimentarvi è, come spesso accade, un'occasione per impratichirvi con i controlli della vostra vettura. Si tratta di un tracciato ad alta velocità e dalla carreggiata molto larga che unisce ad un lunghissimo rettilineo alcune curve di non eccessiva difficoltà. In pratica per la maggior parte del tempo non dovrete fare altro che tenere il piede ben piantato sull'acceleratore. Una volta che avrete acquisito una certa esperienza, il Country manterrà comunque un certo fascino, soprattutto per quelli fra voi patiti della guida pennellata. Potrete infatti concentrarvi sul perfezionamento delle traiettorie migliori, generalmente distinguibili perché caratterizzate da un asfalto leggermente più scuro, e provare ad abbassare sempre più il record sul giro di pista. Come accadeva in **Daytona**, e come troverete anche negli altri tracciati, il via della gara avviene con partenza lanciata. Verrete infatti incolonnati in base alla vostra posizione di qualifica e al momento del via sarete già lanciati al massimo della velocità.
















mescola più morbida danno maggiore tenuta di quelli duri. La regolazione delle sospensioni è qui divisa fra anteriori e posteriori e andranno regolate in modo coordinato per avere la giusta combinazione di sovra e sottosterzo che si addice meglio al vostro stile di guida. Le regolazioni terminano con la risposta dei freni, dopo di che sarete pronti per polverizzare qualsiasi record di pista.

### STILI A CONFRONTO

Il punto focale su cui concentrare l'attenzione è sicuramente lo stile di guida che impone **Touring Car Championship** e che da solo rappresenta buona parte della giocabilità. Metro di paragone non può che essere, anche sotto questo punto di vista, **Sega Rally**, sia perché rappresenta il massimo esempio del genere su Saturn sia perché **Touring Car** nasce con l'espresso intento di bissarne il successo e di rappresentarne il naturale successore. In **Sega Rally** avevamo controlli molto intuitivi ed immediati, potevate prendere un amico, mettergli per la prima volta davanti il gioco e, se non era un'ameba bielorussa, sarebbe riuscito nel giro di poco tempo a strappare prestazioni quanto meno dignitose. Questo non voleva dire che fosse facile perché, come ben saprete, per ottenere il



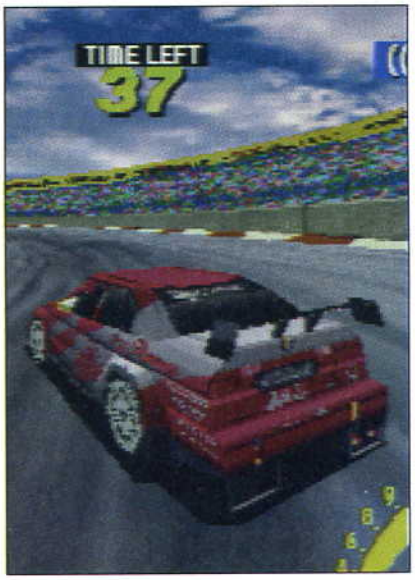

## GRUN WALT

Il circuito di Grun Walt è un'altra pista su cui è fondamentale spingere sempre a tavoletta l'acceleratore. La gara comincia su di un lungo rettilineo che vi consentirà, se sarete abili, di guadagnare diverse posizioni prima della curva verso destra, non molto impegnativa ma da prendere comunque con cautela. La parte centrale presenta delle sezioni che cominciano a essere più impegnative, con curve in rapida successione che richiedono soprattutto precisione al momento dell'immissione per non perdere tempo prezioso. Una volta imparate a memoria le traiettorie, potreste anche dedicarvi a godervi lo splendido panorama offerto dai fondali ma non riuscirete poi a vedere molto data l'alta velocità che si mantiene costantemente per tutto il giro. Ritardando la staccata prima dell'ultima curva potreste riuscire a recuperare posizioni preziose ma se non eseguite alla perfezione la manovra rischiate di vanificare quanto di buono è stato fatto fino a quel momento. Finire nelle prime posizioni è essenziale se volete terminare il campionato nelle prime posizioni e quindi ambire alla vittoria finale, con tutto quello che questo comporta.


















massimo ci volevano ore e ore di allenamento. **Touring Car** è completamente differente ed è molto improbabile che tutti apprezzino la strada che Sega ha deciso di imboccare. Il controllo della vettura è infatti molto meno agevole per tutta una serie di motivi, anche se non per questo il titolo risulta ingiocabile. Innanzitutto la macchina è molto più sensibile alle sbavature nella guida, provate semplicemente a mettere una ruota fuori pista e vi renderete conto di come la vettura vada per i fatti suoi. Anche la gestione in curva non è particolarmente agevole e solo imparando a fare un sapiente uso del buon vecchio trucchetto del tacco-punta (uso contemporaneo di freno e acceleratore) riuscirete a strappare dei tempi davvero interessanti. Un lato comunque decisamente positivo è la velocità d'azione, per la quale le vetture sfrecciano sullo schermo in modo velocissimo anche se bisogna ammettere che un po' di fluidità è stata sacrificata. **Touring Car** è decisamente difficile senza comunque risultare una simulazione rigorosa; è un ibrido di difficile catalogazione in cui si è optato con discreto successo per un'azione più veloce ed impegnativa ma che, almeno durante le prime fase di gioco, può risultare un filo frustrante e meno divertente. La perseveranza comunque dà i suoi frutti: con la dimestichezza coi controlli aumenta pure il fascino di questa simulazione automobilistica.

## PROBLEMI DI VISIBILITÀ?

Dal punto di vista grafico la realizzazione di **Touring Car** è praticamente ineccepibile. La velocità (ma non la fluidità) dello scrolling è elevati e questo non va comunque a discapito della chiarezza dell'azione. Con entrambe le visuali di gioco, dall'interno e dall'esterno delle vettura, si riesce perfettamente ad avere tutto sotto controllo anche se a volte gli avversari vi sbucano alle spalle senza che ve ne accorgiate. I fondali poi sono stupendi, anche se visto il poco tempo che avrete per fare del "turismo" non riuscirete a coglierne spesso la raffinatezza dei particolari. Forse l'unica pecca da questo punto di vista può essere rappresentato dalle vetture sia per quanto riguarda la risoluzione non elevatissima che per l'animazione che in alcuni frangenti appare un po' grezza. Il sonoro forse è stato visto come un aspetto marginale e non è stato curato particolarmente; anche in questo campo comunque non ci sono grosse lacune o imperfezioni da segnalare anche se il commento digitalizzato che si poteva apprezzare in qualche titolo concorrente qui non si distingue particolarmente. Tirando le somme, Sega ha prodotto una conversione che ha seguito esattamente le sorti della versione arcade: così come il **Touring Car** da bar, pur essendo un gran bel gioco, non riusciva a risultare avvincente come **Sega Rally**, anche in ambito Saturn si possono trarre le stesse identiche conclusioni.

***Puck***

## BRICK WALL TOWN

Siete finalmente giunti all'ultimo tracciato che compone la fase standard del campionato ed è proprio qui che **Sega Touring Car Championship** dimostra tutte le sue qualità grafiche. Complessi edifici e strutture di vario genere fanno infatti da contorno a questo percorso cittadino con una qualità che abbiamo avuto il piacere di riscontrare poche volte in altri titoli per Saturn. Non avrete comunque molto tempo per fare i turisti visto che il tracciato è tutt'altro che semplice e vi darà la possibilità di dimostrare tutto quello che avete imparato fino a questo punto. La partenza lanciata vi farà subito arrivare a velocità elevate ma dovrete essere rapidi nell'impostare la prima curva, non molto distante dall'inizio del giro. A questa seguiranno tre repentine curve verso destra in cui, quelli fra di voi che dispongono di volante o controller analogico, apprezzeranno il sapiente dosaggio rispetto al pad digitale, che rende assai complesso tenere il giusto raggio di curvatura. La fase centrale vi consentirà di tirare un po' il fiato e di lanciare al massimo il motore, ma prima del traguardo vi attende un tornante verso destra per il quale dovrete calare di molto la velocità.



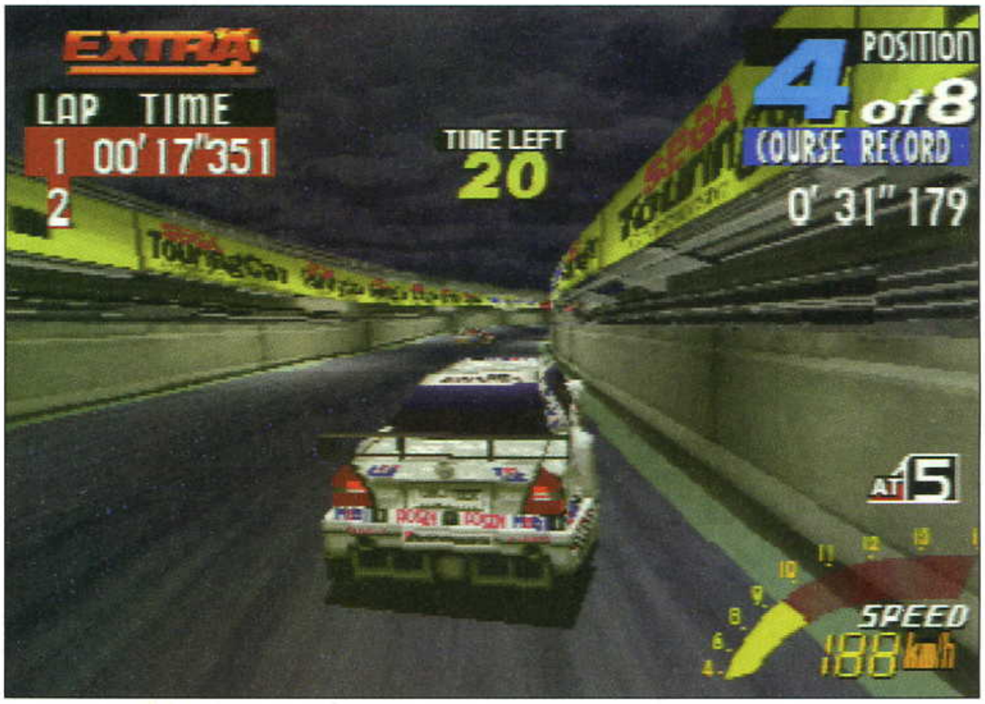








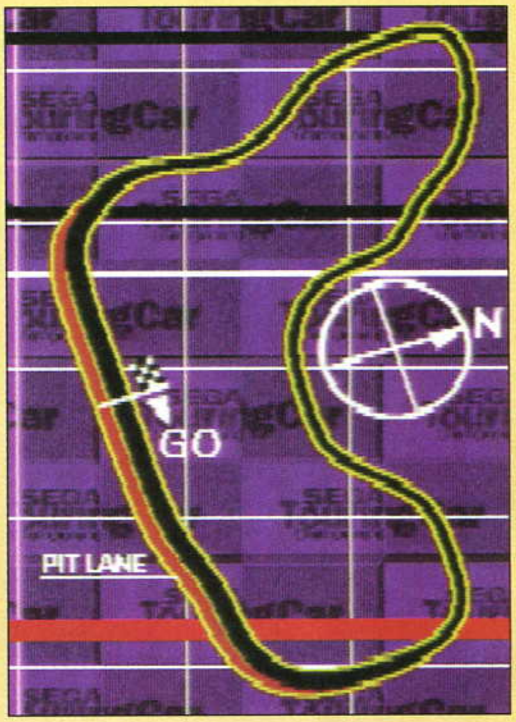




# URBAN

Se siete arrivati primi nel Championship Mode ecco che vi siete guadagnati la possibilità di cimentarvi in questo difficile percorso. L'Urban era già presente nella versione da sala di **Touring Car** ma per la difficoltà generale del gioco molti di voi probabilmente ne vedranno le prime immagini solo oggi. Come avveniva per Lakeside, il tracciato nascosto di **Sega Rally**, anche in questo caso la carreggiata è particolarmente stretta e al primo errore o anche solo alla prima sbavatura dovrete ridurre drasticamente velocità con conseguenti drammatiche perdite di tempo. La conformazione della pista non presenta parti eccessivamente complesse da affrontare ma è appunto il bisogno di mantenere sempre e comunque una guida al limite della perfezione a innalzare notevolmente il livello di difficoltà. Si tratta di uno scenario anche molto accattivante dal punto di vista prettamente grafico in cui si alternano tunnel ad altre sezioni cittadine molto curate nei particolari. Tagliate il traguardo al primo posto anche in questo caso e vi aspetta il sorpresone finale...











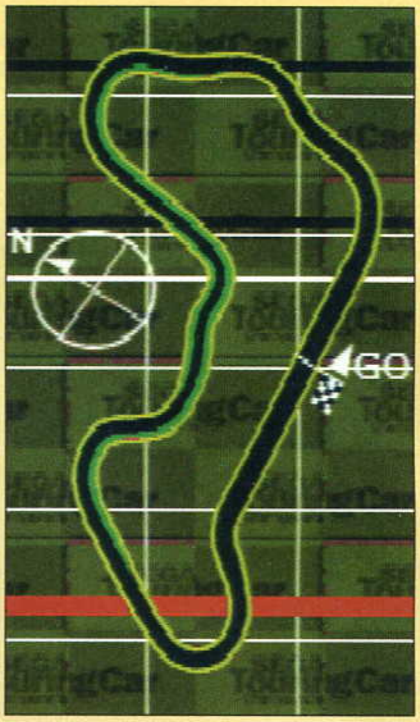




## SEGA SATURN

Ecco la ciliegina finale sulla torta preparata dai programmatori Sega: un circuito totalmente nuovo e in esclusiva per la versione casalinga di **Touring Car**. Per accedervi, come accennato, dovrete selezionare il Saturn Mode e terminare in testa sia il campionato che il tracciato segreto. Si tratta di un circuito molto spettacolare e disegnato per soddisfare gli amanti della velocità con curvoni ad alta percorrenza che devono essere impostati alla perfezione se non volete terminare con la macchina fuori strada. Indispensabile per vincere non togliere praticamente mai il piede dall'acceleratore. Con questo siamo giunti finalmente al termine del gioco... o no?
















| PAGELLA | |
|---|---|
| Grafica | 91 |
| Sonoro | 83 |
| Giocabilità | 85 |
| Longevità | 87 |
| Globale | 89 |







**Touring Car non è un gioco di cui ti innamori fin dalla prima partita e non lo lasci più, come poteva avvenire con Sega Rally. In questo caso, pur ammettendo l'ottima realizzazione tecnica, ci vuole tempo per apprezzare le potenzialità del gioco. L'azione infatti non è particolarmente immediata e alle prime partite si può rimanere forse un po' delusi dalla difficoltà che si prova nel cercare di tenere la macchina in pista. Col proseguo però si riesce ad entrare nello stile di guida del gioco e il divertimento cresce decisamente fino ad attestarsi su ottimi livelli. Dal punto di vista grafico siamo davanti al massimo di quello che può offrire la macchina: fondali spettacolari e scrolling velocissimo ma con conseguente sacrificio della fluidità. Qualche dubbio lo destano solo le macchine, forse un tantino grezze. In definitiva, un ottimo gioco di guida che non riesce a raggiungere gli eccelsi livelli di Sega Rally. Sicuramente dopo World Wide Soccer 98, un'altra produzione Sega che farà discutere.**


IL TAGLIANDO
IN COPERTINA
VALE UN GIORNO
DI VACANZA.
RITAGLIALO
E COMINCIA
A PREPARARE
LE VALIGIE...
AUT. MIN. RICH. SCAD. 15/02/98

# Formula Karts Special Edition

Ormai, vista la notevole popolarità dei giochi di guida, esiste un videogioco praticamente per qualsiasi tipo di vettura e di competizione; era quindi solo una questione di tempo prima che qualche programmatore decidesse di realizzare un titolo dedicato ai kart, piccole e velocissime macchine protagoniste di gare molto spesso spettacolari. Sega ha cercato di riprodurre in maniera fedele proprio la spettacolarità di queste competizioni, creando un gioco caratterizzato da una struttura semplice e immediata e da alcune peculiarità. Appena iniziato a giocare infatti si nota subito che le piste sono tutte abbastanza brevi (meno di 20 secondi per ogni giro); questo fatto, che permette di imparare velocemente la conformazione di ogni tracciato, rende la gara più semplice e, a mio modesto parere, meno interessante. Su tracciati così brevi infatti, un solo errore può essere fatale e, soprattutto giocando contro un altro essere umano, rimanere bloccati contro un muretto (ora che si usa la retromarcia e si riparte si perdono svariati secondi) vuol dire perdere la gara. Il sistema di controllo poi è leggermente troppo semplice; anche le curve più complesse e difficili possono essere eseguite senza eccessivi problemi dato che, se si sbaglia completamente la traiettoria, l'unico problema in cui si può incorrere è la leggera diminuzione della velocità del proprio mezzo. Nulla di nuovo da segnalare inoltre per quanto riguarda le opzioni di gioco; oltre alla già citata possibilità di sfidare un amico, sono presenti due altre competizioni; la prima consiste in un campionato contro altre sette vetture controllate dal computer mentre la seconda è una versione più arcade, dedicata a tutti coloro che non vogliono preoccuparsi troppo di classifiche e di giri veloci. Ovviamente, prima di cominciare a gareggiare bisogna selezionare il proprio kart tra quelli disponibili, ognuno dotato di diverse caratteristiche e peculiarità. Abbastanza positivo invece è il giudizio sulla realizzazione tecnica; in questo campo i programmatori hanno infatti svolto un lavoro perlomeno dignitoso. Particolarmente fluido lo scrolling che, discretamente veloce, non soffre minimamente di problemi di pop-up e bad clipping; purtroppo i fondali, seppure in alcuni circuiti di discreta fattura, potevano comunque esser curati di più e arricchiti da un numero maggiore di particolari. Le tre visuali presenti possono soddisfare qualsiasi videogiocatore anche perché, come ho già avuto modo di scrivere in precedenza, il sistema di controllo è abbastanza semplice e preciso e permette di ottenere buoni risultati utilizzando una qualsiasi delle tre inquadrature. **Formula Karts Special Edition** non è, in definitiva, un gioco realizzato male; il vero problema del nuovo titolo Sega è probabilmente l'eccessiva (anche se in parte voluta) semplicità.

***End***




















SCHEDA GLOBALE 68

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | SEGA |
| GENERE | CORSA |
| DISTRIBUZIONE | UFFICIALE |
| VERSIONE | EUROPEA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |

**Devo ammettere di non essere rimasto particolarmente colpito da *Formula Karts Special Edition.* La realizzazione tecnica infatti poteva essere curata maggiormente e, anche se la velocità dello scrolling è notevole, altri elementi grafici (i fondali in primis) potevano essere certamente migliori. Carine le musiche: lanciate in Italia, spopolerebbero in qualsiasi discoteca. L'idea dei programmatori di inserire tracciati brevi, per rendere le gare più veloci, non mi ha poi convinto più di tanto; in alcuni casi infatti, basta un piccolo errore per perdere preziosi secondi, quasi impossibili poi da recuperare. Su Saturn sono disponibili titoli di guida senza dubbio migliori e, anche se non hanno come protagonisti i kart, vi consiglio, se state cercando un po' di sano divertimento simulato, sempre e comunque l'acquisto dei grandi classici del genere.**

# LE VACANZE SONO IN REGALO BASTA LEGGERE

Il trucco non si vede perché non c'è! Potrà sembrarvi incredibile, ma è tutto vero. Gruppo Futura premia i lettori di Fitness Magazine, Essere la Voce della New Age, Pc Pratico, T3, Superconsole Playstation, Megaconsole con una settimana di soggiorno in una delle zone più amate dai turisti italiani: Cuba, Hurghada, Malindi, Tenerife, Sardegna, Puglia, Calabria oppure nelle località di montagna tra le più rinomate. Ed è davvero per tutti: basta seguire il regolamento indicato in calce per avere diritto a una settimana di soggiorno, da fissare nel periodo 15 maggio - 15 luglio. La sistemazione è delle più allettanti: appartamenti in formula club residence nella località scelta. E la ciliegina sulla torta è che potrete portare con voi fino a 3 persone e il soggiorno è in regalo anche per loro. E, sapendo quanto potrà suonarvi incredibile, ribadiamo il concetto: non c'è trucco e non c'è inganno, è proprio gratis. Basta raccogliere 7 tagliandi. 7 riviste per una settimana di vacanza gratis. Cosa aspettate a leggere??

**È TUTTO VERO!**

## REGOLAMENTO

Nei mesi di novembre e dicembre Gruppo Editoriale Futura pubblicherà sulle copertine delle riviste Fitness Magazine, Essere la Voce della New Age, Pc Pratico, T3, Superconsole Playstation, e Megaconsole un tagliando (di colore diverso a seconda delle riviste). Tutti coloro che raccoglieranno 7 tagliandi avranno diritto a una settimana di soggiorno completamente gratuita. I 7 tagliandi potranno essere tutti della stessa rivista oppure di riviste diverse, cioè si potranno raccogliere tagliandi di uno stesso colore o di colore differente, purché siano tagliandi originali e non fotocopie.
I tagliandi dovranno essere spediti in busta chiusa entro il 15 febbraio (fa fede il timbro postale) al seguente indirizzo:

**Gruppo Editoriale Futura**
**Via XXV Aprile 39**
**20091 Bresso (Milano)**

Al ricevimento dei tagliandi verrà inviato al richiedente un voucher valido per un soggiorno della durata di una settimana in appartamento (mono/bi/trilocale, formula club residence) in una località a scelta tra: Cuba, Hurghada, Malindi, Tenerife, Sardegna, Puglia, Calabria o montagna. Il soggiorno, della durata di 7 giorni, dovrà essere utilizzato esclusivamente nel periodo 15 maggio - 15 luglio 1998 e i vincitori potranno portare 1/2/3 persone, in base al numero dei posti letto dell'appartamento prescelto. Anche per gli accompagnatori che dividono l'appartamento il soggiorno sarà gratuito. Sono escluse dalla promozione la quota di iscrizione, pari a L. 99.000 a persona, e le spese di viaggio per raggiungere la destinazione prescelta, totalmente a carico dei partecipanti. I fruitori della vacanza gratuita riceveranno a casa il catalogo con la descrizione delle destinazioni. Inoltre su tutte le riviste editate dal Gruppo Editoriale Futura, uscita mese di maggio, verrà pubblicato l'elenco degli aventi diritto

AUT. MIN. RICH. SCAD. 15/02/98

**PER INFORMAZIONI TEL. 02/8051517**

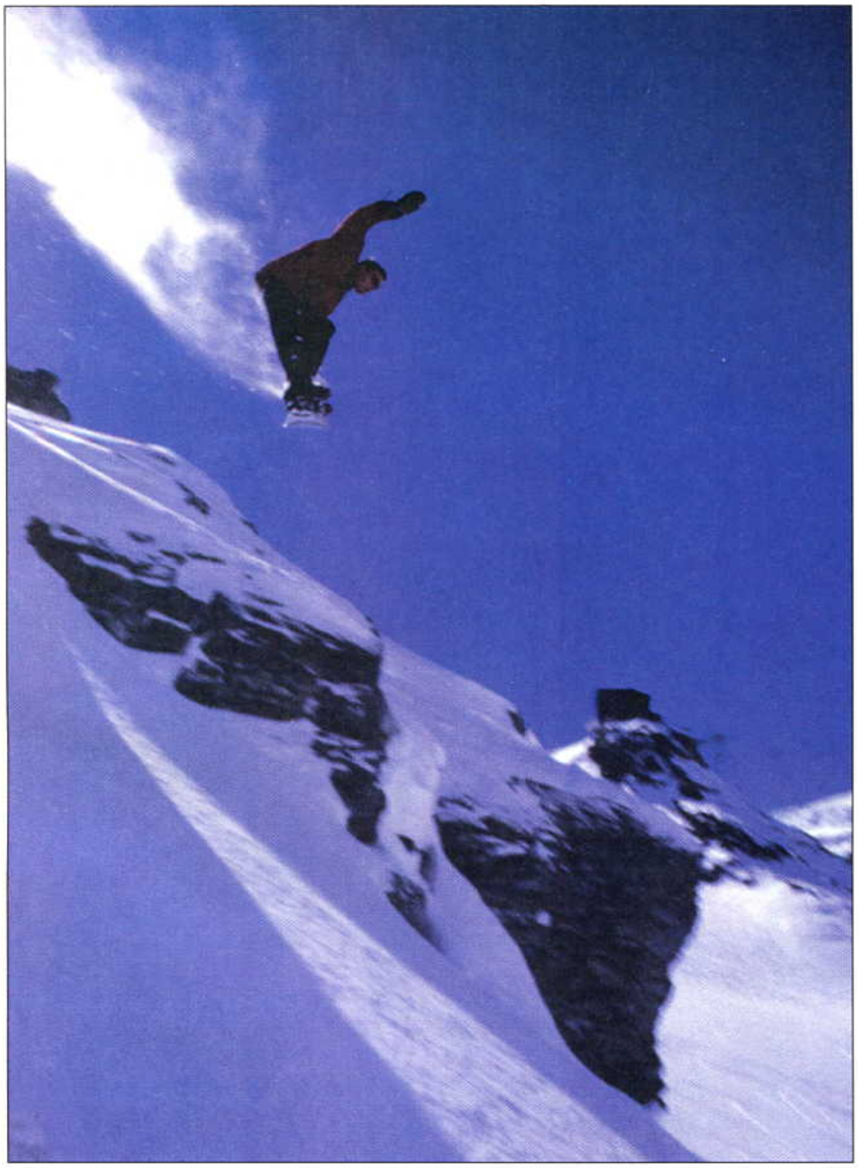
T3 · MEGA CONSOLE · Essere LA VOCE DELLA NEW AGE · PC PRATICO · 100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION · fitness magazine

**È UN'INIZIATIVA**

GRUPPO FUTURA® · Bluvacanze

# Steep Slope Sliders

Non serve che siate degli assidui frequentatori di sale giochi, basta che siate stati in alcuni locali dotati di coin-op non troppo antidiluviani e sicuramente vi sarete imbattuti in qualcuno dei nuovi voluminosi cabinati che vi catapultano nel fantastico mondo dello sci. Da **Alpine Racer** passando per il suo seguito fino ad arrivare ad **Alpine Surfer**, si tratta di titoli che cercano di replicare l'emozione delle discese su piste innevate grazie alle piattaforme mobili su cui salite e che dovrebbero riprodurre le sensazioni del vero sci. Questi coin-op sono stati un vero successo e questo è dimostrato anche dai cloni che sono stati lanciati sul mercato. Questi fenomeni erano però rimasti confinati al mondo delle macchine a gettone perché era opinione diffusa che una volta convertiti su console avrebbero perso gran parte del proprio fascino a causa del limitato coinvolgimento assicurato dai joypad. Evidentemente però alla Pack in Soft devono aver pensato che fosse una sfida interessante e hanno pensato di produrre per Saturn un gioco totalmente inedito e dimostrare che anche in questa veste lo snowboard poteva essere entusiasmante. Questa la doverosa premessa a **Steep Slope Sliders**, uno dei titoli più impronunciabili della storia dei videogiochi ma che vi mette ai piedi una tavola e vi dà la possibilità di esibirvi in spettacolari acrobazie. Punto cruciale di questo progetto era quindi lo studio dei controlli, che dovevano riuscire a coinvolgere il giocatore con i soli tasti, dove invece al bar era abituato a utilizzare tutto il corpo. Da questo aspetto arrivano le notizie più positive e che influenzano in modo molto positivo il giudizio sulla giocabilità di **Steep Slope Sliders**. E' stato fatto un uso molto attento di tutti i pulsanti del joypad e se i tre fondamentali sono usati per saltare ed eseguire le acrobazie basilari, i tasti L e R sono utilizzati per far roteare il vostro sciatore. Operazione questa tutt'altro che secondaria perché può essere usata col duplice obiettivo o di farlo curvare ulteriormente oppure, combinato con gli altri tasti, di fargli eseguire figure ancora più spettacolari. Il risultato finale è davvero coinvolgente e disarmante nella sua immediatezza: una sola partita e sarete già pronti per tentare anche le mosse più estreme.



## VALANGA AZZURRA

I sette tracciati a disposizione offrono una varietà notevole di situazioni e questo perché, oltre al fatto che numericamente non sono pochi, bisogna considerare che sono discretamente lunghi e molto diversificati fra loro. Si possono comunque dividere in due grandi filoni che riescono a coprire le esigenze di qualsiasi genere di patito di snowboard. Si parte dalla classica pista Alpine che poi è un tracciato di slalom gigante, che presenta comunque notevoli asperità che vi daranno lo spunto per esibirvi nei vostri trick preferiti. Si passa poi all'half pipe, un lungo canalone a U fatto apposta per eseguire salti spettacolari. Si conclude il trittico delle discese costruite ad hoc con lo ski park che altro non è che una discesa attrezzata con rampe e oggetti di vario tipo che vi consentiranno di ottenere dal vostro atleta il massimo della spettacolarità. Il secondo filone è rappresentato da quattro tracciati fuori pista che vi faranno scendere per canaloni e piste naturali dall'elevato grado di difficoltà e che dovrete conoscere alla perfezione se volete ottenere il massimo sia dal punto di vista del tempo di percorrenza sia per quanto riguarda la valutazione delle acrobazie. Su questo ultimo tipo di punteggio è giusto soffermarsi per sottolineare un paio di punti. Se iniziate a fare decine e decine di salti semplici e sempre uguali non vedrete il vostro punteggio salire, perché? Semplice: ai fini della valutazione verranno usati solo e soltanto i cinque trick diversi che avete eseguito che hanno ottenuto il punteggio maggiore. Prima di buttarvi a capofitto giù per gli scoscesi pendii di **Steep Slope Sliders**, dovete però selezionare il vostro personaggio. I quattro che inizialmente sono a vostra disposizione però non si differenziano



## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | PACK IN SOFT |
| GENERE | SPORTIVO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1 |






Nel percorso alpino si tratta più che altro di effettuare uno slalom...



Con dei salti simili, potete effettuare serie intere di evoluzioni

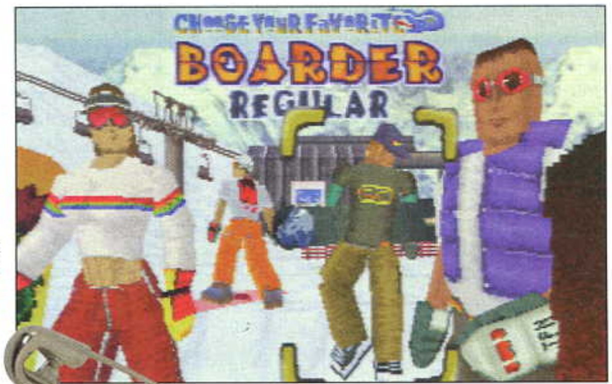
particolarmente né dal punto di vista grafico né delle prestazioni. Velocità ed agilità, pur non essendo esattamente distribuiti nello stesso modo fra i boarders, non sono però talmente diversi da giustificare una preferenza verso uno piuttosto che verso l'altro.

### AGGIUNGI UN POSTO IN PISTA CHE C'E' UN BOARDER IN PIU'

Prendete il Discobolo, la famosa statua, toglietegli il disco, mettetegli una tavola sotto i piedi e fatelo color oro: cosa ottenete? Hero, uno dei personaggi nascosti che troverete in questo gioco. Ottenerlo non è particolarmente difficile ma richiede una certa maestria e padronanza dei controlli, perché per averli dovrete raggiungere determinati risultati con i boarder a vostra disposizione. Questi quattro personaggi speciali, di cui Hero è sicuramente il più appariscente, sono dotati di connotati ancora più evidenti, così che avrete il Boy tutto agilità, il Racer che non sa fare trick particolari ma che è una scheggia sulle piste e lo Skin, che a petto nudo affronta con grande aggressività i tracciati. **Steep Slope Sliders** è sicuramente un titolo dall'alto contenuto di giocabilità e di coinvolgimento a cui manca solo un aspetto: la sfida in doppio! Se ci fosse stato infatti uno split screen per emozionanti duelli in pista sarebbe davvero stato il massimo. Qui ci si deve limitare a gareggiare alternati e comparare i punteggi, non un granché come sfida! Peccato perché con questo piccolo ulteriore sforzo oggi saremmo qui a parlare di uno dei cinque migliori titoli sportivi di sempre per Saturn.

***Puck***







**Quando mi accingevo ad esaminare Steep Slope Sliders non mi aspettavo di attribuirgli alla fine una valutazione tanto lusinghiera. Questo perché avevo avuto delle brutte esperienze con precedenti prodotti della Pack-in-soft e anche perché pensavo che giochi del genere perdessero molto del proprio fascino senza il cabinato da bar. Mi sono fortunatamente dovuto ricredere e così oggi vi parlo di uno dei titoli più divertenti che mi sia capitato di vedere sul Saturn da molti mesi a questa parte. I comandi rispondono alla perfezione e anche se la grafica non è particolarmente raffinata e neppure esente da piccole imperfezioni il gioco risulta cosmeticamente gradevole. La colonna sonora merita una menzione a parte per la varietà e la qualità. I pezzi sono tutti di buona qualità e danno a Steep Slope Sliders un'atmosfera massiccia e frenetica. Senza dubbi una delle sorprese più piacevoli della stagione.**




Su una colonna di macchine!



Cos'è, la scena di un film di James Bond?



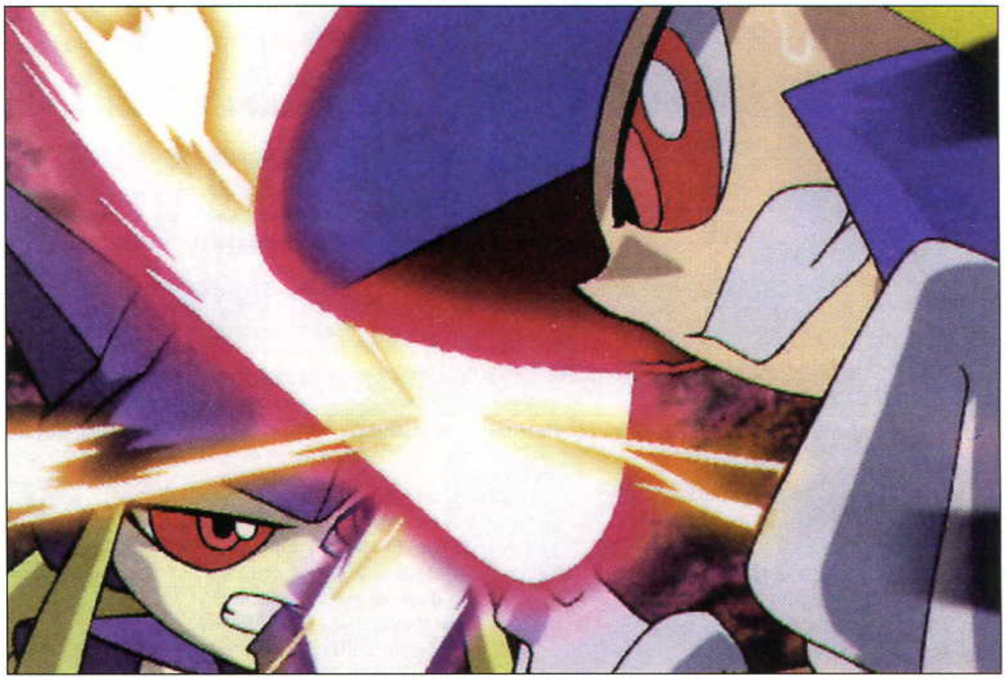
**SI RINGRAZIA**
**CRAZY VIDEO**
**PER IL CD**

## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 83 |
| SONORO | 93 |
| GIOCABILITÀ | 90 |
| LONGEVITÀ | 84 |
| GLOBALE | 88 |



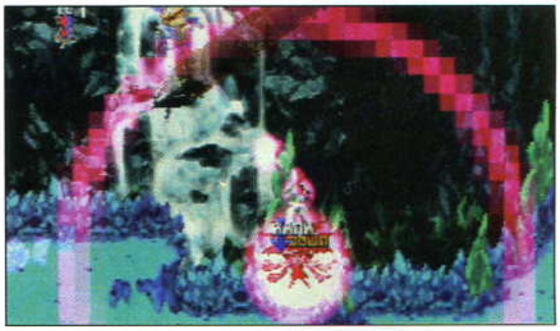
# Silhouette Mirage



Nei tempi antichi, quando la medicina non era ancora sviluppata, per curare i malati, o comunque più in generale per cercare di esaudire qualche desiderio, scacciare qualche spirito malvagio, o causare danni a nemici veniva utilizzata la magia. Magia che poteva essere eseguita sotto diverse forme, tramite l'utilizzo di complicati rituali, leggendo invocazioni e preghiere a spiriti "maligni" o "benigni" oppure utilizzando oggetti ritenuti magici in grado di portare al risultato sperato. Tra gli oggetti che venivano usati maggiormente, soprattutto nella medicina curativa, ci sono senza dubbio le erbe e alcune parti di corpi di animali; anche in questo caso, non esistevano basi scientifiche ma veniva utilizzato un concetto abbastanza particolare che J.G Frazer ha perfettamente sintetizzato nel suo libro "Il ramo d'oro" con l'espressione "magia simpatica" oppure "antipatica". In sostanza, gli antichi credevano che certi oggetti avevano maggiore potere su altri a causa delle loro forma o per altri motivi altrettanto strani. Per curare delle malattie causate da un eccesso di calore erano quindi consigliate piante fredde o umide, per curare malattie epatiche bisognava utilizzare foglie a forma di fegato mentre gli occhi di un uccello rapace, avvolti in pelle di lupo (due animali notoriamente dotati di una ottima vista) potevano aiutare in caso di malattie agli occhi. Allo stesso modo, questo concetto aveva riscontro anche nella vita reale; per avere un tamburo particolarmente rumoroso bastava utilizzare pelli di lupo che, per evidenti motivi, sono più potenti delle pelli di pecora (se questo argomento vi interessa, vi consiglio la lettura del libro "La magia nel Medioevo" di Richard Kieckhefer, da cui ho tratto tutte queste informazioni). Se vi state chiedendo il motivo di questa introduzione abbastanza particolare tutto è facilmente spiegato: il team Treasure, programmatori che nel corso degli anni ha prodotto alcuni titoli di indubbio livello, ha utilizzato un concetto per certi versi simile nel loro ultimo platform game per Saturn intitolato **Silhouette Mirage**.



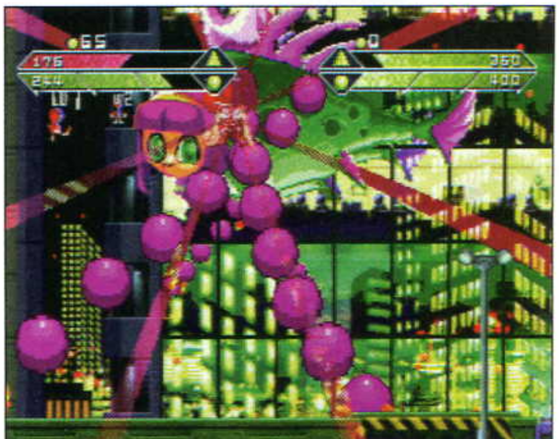




**SI RINGRAZIA**
**YOU TOO!**
**PER IL CD**

### ROSSO-BLU, IL COLORE DEL MIO CUORE...

La trama di **Silhouette Mirage** è, come capita spesso in questo genere di gioco, un concentrato di banalità e di luoghi comuni quindi, visto che sono molti gli aspetti interessanti del nuovo titolo dei Treasure, direi che è il caso di saltare la solita storiella e di passare subito a esaminare quali sono le particolarità di questo titolo. Prima di iniziare a giocare, dopo aver settato tutte le opzioni, appare una



**La grafica di Silhouette Mirage è di fattura eccezionale; basta guardare alcuni tocchi di classe per rendersi conto di quanto ho appena scritto**

## SCHEDA

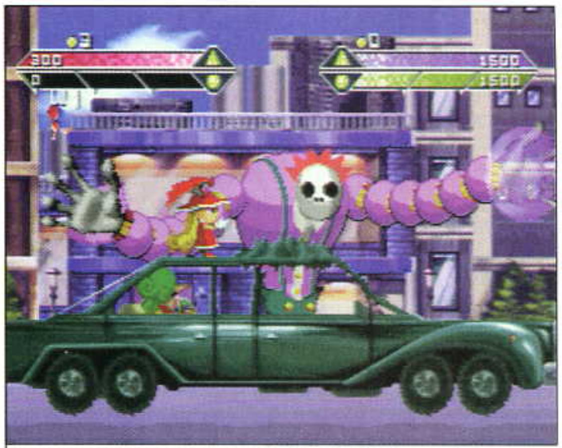
| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | ENTERTAINMENT SOFTWARE |
| GENERE | PLATFORM |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1 |



schermata in cui è possibile prendere la mano con il sistema di controllo e, soprattutto, capire in che modo possono essere eliminati i nemici. Eh sì perché, se a prima vista gli attacchi a nostra disposizione possono sembrare abbastanza classici, sin dai primi istanti di gioco si nota che, attaccando due diversi nemici nello stesso modo, non si ottengono sempre gli stessi risultati anzi... in alcuni casi si rischia di non causare nessun danno a uno dei due nemici e di distruggere facilmente l'altro. Questo perché, il protagonista del gioco (o la protagonista, visti la pettinatura e il vestito che indossa) è diviso in due, una parte blu e una rossa e, a seconda del lato in cui è girato, uno dei due colori prende il sopravvento e viene utilizzato per gli attacchi. E' quindi fondamentale imparare nel più breve tempo possibile quale delle due colorazioni funziona contro ogni tipo di nemico per evitare che le truppe avversarie si avvicinino troppo e causino danni facilmente evitabili. Ovviamente anche gli stessi nemici sono consapevoli di questa limitazione dell'eroe e quindi, in alcuni casi (soprattutto alcuni boss) cercheranno di mettersi in posizione tale da rendere difficile l'esecuzione degli attacchi. Fortunatamente, grazie a un'antica magia, il protagonista ha la possibilità di cambiare la posizione dei colori, invertendo quindi anche la direzione degli attacchi; questa tecnica deve essere però utilizzata con attenzione visto che la barra energetica che segnala la potenza magica a disposizione viene praticamente dimezzata ogni volta che si utilizza questo incantesimo. Oltre a questa capacità il nostro eroe ha a sua disposizione anche altre tecniche utili soprattutto a livello difensivo; grazie alle due piccole ali posizionate sul suo copricapo è possibile volare per piccoli tratti; premendo due volte verso destra (o verso sinistra) si prende velocità, si possono poi eseguire dei piccoli salti e, mediante la pressione del tasto A, si attiva uno scudo che permette di difendersi dai colpi dei nemici e che risulta indispensabile per eliminare alcuni mostri di fine livello. E' importante imparare a utilizzare al meglio tutte queste mosse se si vogliono avere speranze di proseguire nel corso della missione; i nemici da affrontare infatti sono pronti a tutto pur di fermare il nostro eroe e, per giungere in alcune sezioni dei livelli bisogna riuscire a volare o a correre velocemente. La struttura dei livelli è abbastanza classica anche se, oltre a svilupparsi da sinistra a destra, è necessario anche muoversi verso l'alto e verso il basso, nel tentativo di giungere a uno dei mostri di fine livello presenti. Come è già accaduto in molti altri titoli realizzati dai Treasure, sono presenti diversi nemici da eliminare per terminare uno stage; ancora una volta i programmatori hanno dimostrato tutta la loro fantasia inserendo alcuni nemici abbastanza particolari (per esempio il camaleonte, inizialmente invisibile) tutti dotati di tecniche offensive abbastanza varie. Per riuscire a sconfiggerli è quindi necessario comprendere al meglio il loro schema di attacco e con quale colore bisogna colpirli; in alcuni casi poi gli attacchi del nostro eroe non causano alcun danno al mostro e, per ottenere dei risultati, è necessario utilizzare lo scudo

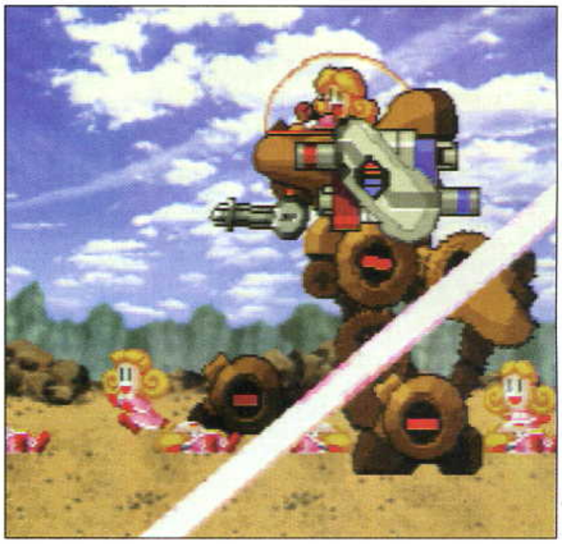


**A seconda del colore del vestito del protagonista è possibile eliminare alcuni nemici; è questa una delle principali novità del titolo dei Treasure**



**Alcuni nemici hanno un aspetto particolarmente simpatico; peccato che siano comunque tutti abbastanza pericolosi**





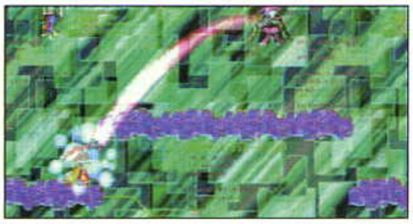






**Malgrado la presenza di un discreto numero di personaggi su schermo, in Silhouette Mirage non è mai presente alcun tipo di rallentamento**







per riflettere le armi lanciate dallo stesso nemico. Per rendere l'impresa leggermente meno ardua, ogni volta che un nemico viene eliminato, viene lasciato una moneta o un triangolino che permettono di incrementare la potenza di fuoco, di aumentare la potenza magica a disposizione oppure di incrementare l'energia vitale.

## LA META' OSCURA

Il team dei Treasure ci ha sempre abituato, in tutte le sue produzioni, a una realizzazione tecnica incredibile che, sia nella grafica che nel sonoro, sfruttava al massimo le capacità della console su cui il titolo era realizzato (ancora oggi, alcuni dei loro giochi possono essere considerati tra i migliori mai usciti su Megadrive). Dobbiamo ammettere che, fortunatamente, i programmatori non si sono smentiti neanche questa volta riuscendo a realizzare un prodotto veramente eccezionale; sin dai primi istanti di gioco si possono notare che i fondali, i personaggi e le loro animazioni sono praticamente impeccabili; i livelli che compongono il gioco sono infatti realizzati con estrema cura, grazie a fondali ottimamente definiti e dotati di tocchi di classe veramente eccezionali (nella città, per esempio, si possono vedere dei grattacieli riflessi sui vetri dei palazzi presenti sullo sfondo, oltre ai classici effetti di parallasse). Anche i personaggi poi, sia quelli più piccoli che quelli di dimensioni maggiori, sono definiti in maniera perfetta, animati impeccabilmente e colorati con tinte allegre ma comunque sempre adatte a ogni situazione; menzione particolare meritano poi alcuni mostri di fine livello, come il camaleonte, tra i migliori nemici che ci sia capitato di vedere negli ultimi mesi, i vari robot presenti (in alcuni robot si vedono addirittura i bussolotti dei proiettili sparati dalla mitragliatrice a disposizione) o l'iguana del secondo stage che combatte sopra un tronco dotato di pericolosissimi spuntoni. Ottimi infine anche gli effetti di luce, senza dubbio i migliori mai visti su un Saturn, utilizzati dai programmatori per le esplosioni, le fiammate e alcune magie o armi utilizzate dai vari personaggi presenti. Di notevole fattura sono anche gli effetti sonori e le musiche che in ogni situazione risultano adatte e ottimamente curate. La struttura di gioco, come ho già avuto modo di dire, è abbastanza classica ma può comunque contare su spunti originali e trovate divertenti; per esempio, nello stage ambientato in città, arrivati in prossimità del nemico di fine livello, lo scontro contro il mostro è così rumoroso che gli inquilini dei palazzi nel fondale cominciano a lanciare oggetti (iniziano con delle lattine per poi passare a più voluminosi armadi e frigoriferi) e, alla fine del combattimento, seppelliscono il malcapitato nemico sotto una montagna di ciarpame. L'innovazione senza dubbio più interessante rimane comunque la necessità, per distruggere certi nemici, di attaccare da un certo lato dello schermo sfruttando uno dei due colori del vestito del protagonista; questo fatto costringe quindi a utilizzare al meglio tutte le piattaforme e gli oggetti presenti sui fondali oltre a doversi difendere usando con buona continuità lo scudo di energia. Malgrado questa innovazione, dobbiamo comunque sottolineare che il sistema di controllo è preciso e impeccabile e, sin dopo poche partite, è possibile riuscire a progredire nel corso del gioco. Ancora una volta poi, caratteristica tipica di buona parte dei titoli realizzati dai Treasure, il livello di difficoltà è calibrato in maniera adeguata; giocando infatti senza utilizzare tutti i continue presenti, terminare **Silhouette Mirage** non è certamente un'impresa agevole. Insomma, i Treasure sono riusciti ancora una volta a realizzare un prodotto di incredibile qualità in cui, oltre che su una realizzazione tecnica impeccabile, si può contare su una struttura di gioco dotata di interessanti elementi innovativi e su una giocabilità e longevità di livello eccezionale mostrando chiaramente quali sono le notevoli potenzialità del Saturn; un vero capolavoro che tutti gli amanti del genere dovrebbero prendere in seria considerazione.

***End***











## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 92 |
| SONORO | 91 |
| GIOCABILITÀ | 92 |
| LONGEVITÀ | 91 |
| GLOBALE | 91 |

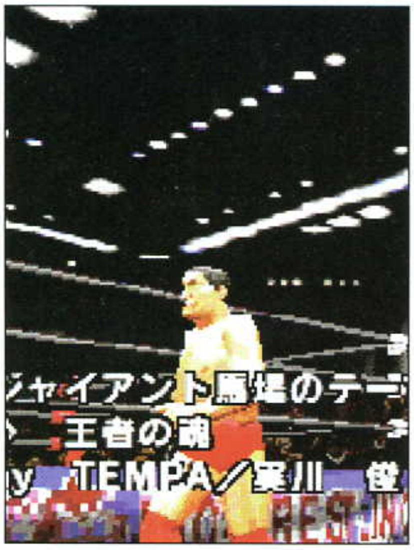
**Onestamente non penso di dover aggiungere molto altro a quanto ho già scritto nella recensione; Silhouette Mirage è senza dubbio uno dei migliori titolo usciti in questi ultimi mesi per Saturn (e più in generale, uno dei migliori disponibili per la console targata Sega) e i programmatori della Treasure hanno dimostrato, se ancora ce ne fosse bisogno, il loro valore. Silhouette Mirage riesce infatti a unire una realizzazione tecnica veramente pregevole, che stupisce soprattutto per l'incredibile qualità grafica di alcuni passaggi e nemici, a una giocabilità praticamente impeccabile. Particolarmente interessante poi la trovata del personaggio bicolore che costringe il giocatore a studiare diverse tattiche e movimenti per raggiungere la posizione che permette di infliggere danni al nemico. Un gran titolo che può inoltre contare su una longevità invidiabile; nella migliore tradizione dei titoli targati Treasure, non è certamente semplice progredire nel corso del gioco (a patto che non si utilizzino tutti i continue a disposizione) anche se, fortunatamente, non sono presenti punti in cui si può rimanere bloccati senza più riuscire ad andare avanti. Un gioco eccezionale che tutti gli amanti del genere dovrebbero mettere in cima alla propria lista di acquisti natalizi.**

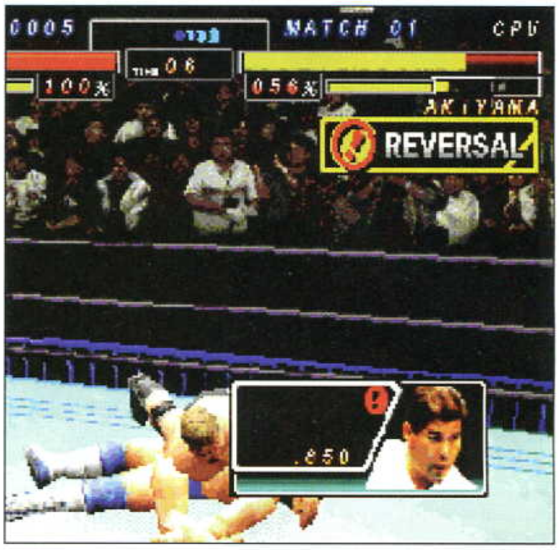
# All Japan Pro Wrestling

## Featuring Virtua

È l'Uomo Tigre che lotta contro il male, combatte solo per la libertà". Chi se lo ricorda questo mitico cartone animato (e l'omonima colonna sonore cantata dagli altrettanto mitici Cavalieri del Re), ormai vecchio di generazioni ma che rimane ancora uno dei preferiti dal pubblico (fatto dimostrato che viene spesso riproposto da qualche emittente locale). Insomma, che ve lo ricordiate o no, l'Uomo Tigre è stato sicuramente uno dei cartoni animati che ha maggiormente colpito il pubblico e questo per varie ragioni. La principale è sicuramente l'elevato livello di violenza durante i combattimenti. Sangue e colpi "poco leciti" erano all'ordine del giorno - o meglio - di ogni puntata. Sicuramente un'eventuale operazione di censura di questa serie animata la accorcerebbe almeno di due terzi (praticamente taglierebbero tutti gli incontri e, probabilmente, lo chiamerebbero "Il nostro amico Uomo Tigre, beniamino dei bambini"). A parte la violenza gratuita (o quasi), un'altra caratteristica della serie animata era sicuramente la presenza massiccia di nomi famosi della lotta libera americana e giapponese, hanno fatto la loro comparsa Antonio Hinoki, Andre the Giant e Giant Baba. Baba è stato sicuramente uno dei più famosi lottatori giapponesi di Catch, tanto da essere apparso, oltre che nell'"Uomo Tigre", anche in molti videogiochi ispirati a questo sport. Questo gioco è una vera e propria simulazione sportiva di Catch, non un semplice gioco di lotta come i titoli ispirati alla World Wrestling Federation (WWF), in cui l'elemento portante era la presenza di personaggi come Hulk Hogan o Ultimate Warrior. Inoltre la moda del Wrestling "Made in USA" è molto diminuita negli ultimi anni, in Italia non si vedono ormai da anni gli incontri commentati da Dan Peterson e anche in America l'interesse per questo spettacolo (perché, in fin dei conti, di spettacolo di trattava) è calato sensibilmente, tanto che anche il mercato videoludico ne ha risentito. Come spiegare altrimenti il fatto che un po' di tempo fa uscivano un sacco di titoli dedicati alla WWF e ora non se ne vede uno da mesi? Questo però non ha interessato moltissimo il Giappone, di cui la lotta libera rimane uno degli sport preferiti anche in tema di simulazioni elettroniche.

**AJPWFV**, oltre alla presenza di Giant Baba e di altri celebri nomi, conta anche la presenza di due celebri lottatori, che però arrivano da **Virtua Fighter** e non dai ring giapponesi. Parlo chiaramente di Jeffry e Wolf. Questi due lottatori virtuali evidentemente non esistono nella realtà, pur essendo in effetti più adatti in un contesto come quello di **AJPWFV** che in un titolo come **Virtua Fighter**. E' comunque interessante la possibilità di poter combattere usando uno di questi due personaggi che, pur utilizzando la lotta libera come stile, si avvale anche di tecniche a lunga distanza: potremmo azzardare un confronto con lottatori veri che prediligono prese e proiezioni. Sempre in tema di personaggi, codesti sono circa una decina. Un po' pochi dirà qualcuno, ma attenzione perché c'è una sorpresa. Innanzitutto occorre ricordare che essendo lottatori di Catch, usano tutti il medesimo stile di lotta e quindi, a parte qualche mossa, sono praticamente tutti uguali. La Sega ha quindi preferito ridurre il numero



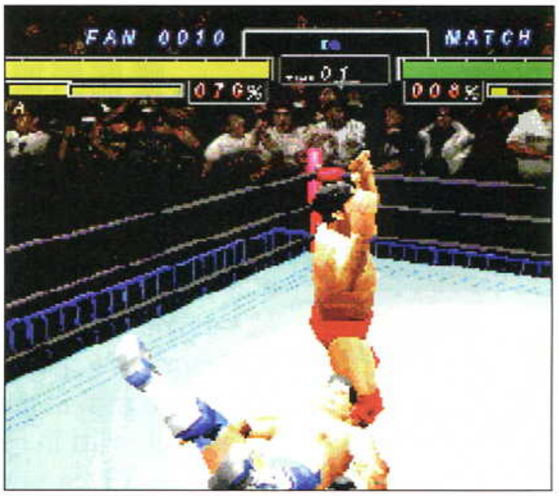












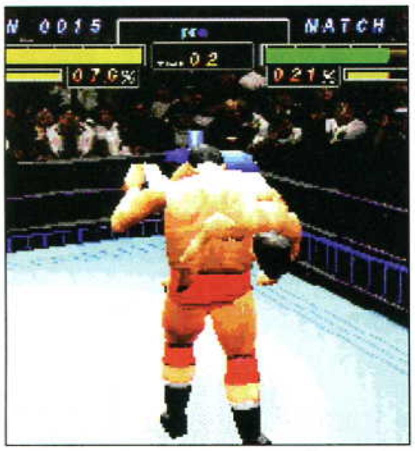

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | SEGA |
| GENERE | SPORTIVO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |

di personaggi predefiniti e, piuttosto, permettere al giocatore di creare un nuovo atleta da zero. Insomma, questo vuol dire che da pochi personaggi selezionabili adesso sono diventati potenzialmente infiniti. E' possibile, infatti, determinare tutto del nuovo lottatore, nome, età, colore dei capelli, faccia e perfino le mosse. Sarà poi il Saturn, in base alle scelte fatte, ad assegnare i valori di forza, agilità, eccetera. Il gioco in se è una simulazione sportiva, ma questo era già stato detto. Ogni personaggio deve sconfiggere il proprio avversario avvalendosi delle regole del Catch ufficiali. Schienamento, squalifica, vittoria ai punti. Tutto questo e altro pur di vincere e avanzare di livello. Ogni personaggio (compreso quello "custom") può contare su mosse normali e mosse personali, più o meno potenti a seconda del lottatore. Il problema è che queste mosse non sono colpi speciali alla **Street Fighter** o **Virtua Fighter** ma combinazioni di prese molto difficili da realizzare. Occorre infatti eseguire svariati movimenti col joypad nel momento giusto per portare a compimento la tecnica con successo. Ovviamente queste sono spiegate dettagliatamente sul pieghevole di documentazione allegato al gioco, ma essendo scritto completamente in Giapponese dubito che potrà essere di valido aiuto a qualcuno. Un'ultima nota riguardo ai personaggi è la possibilità di accumulare esperienza e di "crescere", incontro dopo incontro. Battendo l'avversario, infatti, le caratteristiche del giocatore aumentano. Proprio come in un gioco di ruolo, si accumulano punti esperienza e si avanza di livello e, man mano che questo aumenta, vengono incrementati i valori di forza, agilità e destrezza.

## CHI CI CAPISCE E BRAVO (O E GIAPPONESE)

In **AJPWFV** il problema della lingua non è decisamente da mettere in secondo piano. Come abbiano detto e ripetuto, quello che ci troviamo davanti non è un titolo da "smanettoni poco tecnici" ma è una vera simulazione sportiva piena di opzioni. Queste, ovviamente, sono scritte in giapponese e non sono nemmeno molto intuitive. Quello che voglio dire è che all'inizio impiegherete non meno di mezz'ora per cominciare a giocare, se siete fortunati meno, ma non illudetevi. Inoltre come era già stato anticipato, anche le spiegazioni delle mosse sono totalmente in lingua nipponica. L'unica possibilità e di mettersi di sana pianta e, dizionario alla mano, tradurre tutto, ma voglio proprio vedere chi, oltre al sottoscritto, Diego e qualche altro pazzo, si metterà a fare una cosa del genere.




## MAZZATE TRIDIMENSIONALI

Tecnicamente parlando, **AJPWFV** è decisamente curatissimo. Il motore grafico 3D è uno dei migliori che abbia mai visto su una console ma c'è un trucco. Infatti la grafica poligonale è stata utilizzata solo per il ring e i lottatori, tutto il resto (pubblico compreso) è costituito da immagini digitalizzate. Fortunatamente non viene fatto molto caso a questo particolare che ha permesso di sfruttare al meglio le risorse del Saturn, curando maggiormente la grafica dei personaggi e le rispettive animazioni. Dal punto di vista sonoro, a parte i soliti rumori di lotta e le colonne sonore, c'è da sottolineare la presenza del commentatore. Quest'ultimo commenta l'incontro e le varie mosse realizzate con un entusiasmo degno del già citato Dan Peterson. I caricamenti, infine, sono stati ridotti al minimo e sono state inserite diverse sequenze animate tra le quali quella dove Giant Baba, adornato di sensori, realizza le varie mosse durante lo sviluppo del gioco. A proposito, lo avete mai visto un Giapponese alto due metri? Beh, Baba è alto 2.07 metri, decisamente il Giapponese più alto della storia.

*Bio Massa*














SI RINGRAZIA
YOU TOO
PER IL CD

**Cosa dire di All Japan Pro Wrestling? Sicuramente che si tratta di un bel gioco, completo, ben realizzato e sicuramente affascinante. Solo che questo discorso vale solo in due casi: o siete giapponesi o, quanto meno, capite la lingua nipponica. Se non appartenete a una di queste due categorie allora AJPWFV vi potrebbe causare dei seri problemi esistenziali. Purtroppo troverete più difficile cominciare a giocare che avanzare nel gioco stesso e dopo un po' diventerete pazzi nel tentativo di capire le varie mosse. Detto in parole povere, AJPWFV è sicuramente la simulazione più completa di questo sport, divertente e decisamente longeva. A patto di conoscere bene il giapponese o essere appassionati cronici di questo sport.**



## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 90 |
| SONORO | 91 |
| GIOCABILITÀ | 79 |
| LONGEVITÀ | 82 |
| GLOBALE | 80 |

# Time Bokan










**T**ime Bokan è certamente un gioco insolito; il nuovo titolo della Banpresto, ispirato ad alcune serie di cartoni animati giapponesi (Yattaman, Calendarman, Yattodetaman e altre ancora) ha una caratteristica peculiare che poche volte è stata utilizzata nel mondo dei videogiochi. Invece di controllare gli eroi di turno infatti, il giocatore ha la possibilità di vestire i panni del "malvagio" Trio Drombo, composto da Boiacchi, Tonsula e Miss Dronio; per una volta quindi, la sfida da affrontare è completamente invertita, con i personaggi cattivi nelle mani del giocatore e i buoni controllati dal computer. Bisogna però sottolineare che i componenti del trio Drombo non sono dei personaggi particolarmente malvagi e non incutono certo timore anzi, come già ben sanno tutti quelli che hanno avuto modo di vedere alcune puntate del cartone animato, le situazioni simpatiche e le gag che li coinvolgono aiutano a instaurare un'atmosfera comica e umoristica. Sempre in tema di comicità, anche gli sgangherati mezzi utilizzabili evidenziano subito la natura del cartone, riportata fedelmente dalla Banpresto nel videogioco; cammelli robot, mezzi colorati in maniera sgargiante e, nelle fasi più avanzate, macchine che nella forma ricordano, per esempio, il naso di Boiacchi sono solo alcuni degli assurdi marchingegni creati per sconfiggere Yattaman e soci. Anche le ambientazioni di gioco evidenziano che i programmatori un approccio poco "serio", dato che tutti i fondali e gli sprite presenti su schermo sono tutti molto colorati; non mancano poi alcuni elementi tipici della serie animata, come i maiali, sempre protagonisti di gag demenziali e la possibilità, una volta finita l'energia a disposizione, di continuare a giocare (fino a quando non si viene colpiti un'altra volta) controllando la famosa bicicletta a tre posti che veniva utilizzata dal trio Drombo al termine di ogni puntata della serie, per fuggire dopo l'ennesimo insuccesso. Se escludiamo la realizzazione tecnica però, i programmatori nipponici non hanno cercato di sfruttare le caratteristiche del cartone nel tentativo di realizzare un titolo innovativo anzi, si sono limitati a inserire i personaggi in un classico sparatutto a scorrimento verticale. Non sono infatti presenti elementi originali nella struttura di gioco; il metodo di controllo è quello classico degli shoot'em up, con la possibilità di utilizzare le solite smart bomb e di raccogliere power-up in grado di potenziare le armi a disposizione e di far guadagnare un po' di energia vitale. Non mancano poi i sempre presenti mostri di fine livello, chiaramente ispirati alla serie e la possibilità di giocare insieme ad un amico. Rispetto alla versione Playstation, sono stati aggiunti alcuni effetti sonori e, all'inizio del gioco, è stata inserita una nuova presentazione, completamente cantata. **Time Bokan** è quindi un titolo che, soprattutto a causa della struttura di gioco troppo classica è adatto soprattutto ai fanatici del cartone animato che, in questo videogioco, possono ritrovare i protagonisti e i tocchi umoristici che hanno reso molto popolare la serie






GLOBALE 72




SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | BANPRESTO |
| GENERE | SPARATUTTO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |

**Time Bokan è un titolo che punta principalmente sulla fama dei suoi protagonisti (un po' poco, almeno per noi italiani); non si spiegherebbe altrimenti infatti la struttura di gioco fin troppo classica, identica a quella già utilizzata in decine di titoli del genere, e una realizzazione tecnica che, anche se può contare su sprite discretamente curati e su ambientazioni allegramente colorate e ben definite, non riesce certamente a competere con quella di altri titoli attualmente disponibili per Saturn (da sottolineare inoltre la presenza di rallentamenti quando lo schermo si riempie di nemici). E' ovvio che solamente gli appassionati del cartone animato originale possono trovare qualche motivazione per giustificarne l'acquisto, quindi se non sapete neanche chi sono Boiacchi, Tonsula e Miss Dronio, almeno provatelo prima di acquistarlo...**

SI RINGRAZIA
YOU TOO
PER IL CD

# NBA Action '98

La popolarità del basket, ma più in particolare quella della NBA, la lega professionistica americana, in questi ultimi anni è aumentata sensibilmente. Mentre negli anni '70 e '80 erano poche le persone che non abitavano negli Stati Uniti a potersi vantare una certa conoscenza della NBA ora, grazie a una diffusione televisiva a livello mondiale, le stelle americane sono diventati personaggi famosi in tutte le latitudini del nostro pianeta. Ovviamente, con l'aumento della popolarità e della fama, sono arrivati anche vagonate di soldi grazie a sponsorizzazioni di vario genere, pubblicità e, ed è questo l'argomento che ci interessa direttamente, videogiochi. Le software house infatti, hanno cominciato ad acquistare i diritti della lega americana per potere inserire nei propri prodotti le squadre originali, statistiche ufficiali e, ultimamente, filmati che mostrano giocate spettacolari di vario tipo. Anche **NBA Action '98**, come comunque era facilmente comprensibile dal titolo, è una licenza ufficiale della NBA; mancano però, fattore ormai comune a molti titoli del genere, alcuni giocatori che hanno evidentemente dei contratti in esclusiva con altre case. Scordatevi quindi di poter controllare Michael Jordan, per esempio. Non sono molte le novità presenti in questo ultimo prodotto di Sega anzi, a essere precisi, possiamo tranquillamente affermare che non è presente nessun aspetto innovativo degno di nota. Le competizioni a disposizione sono infatti sempre le stesse (anche se, onestamente, non è che si possa fare molto in questo settore) e comprendono partite amichevoli, stagione completa e Play-off, oltre alla possibilità di allenarsi per apprendere al meglio il sistema di controllo. Proprio in questo settore bisogna riscontrare la prima anomalia; ogni volta che viene eseguito un tiro infatti, appare sullo schermo un commento che riguarda il rilascio della palla e capita spesso che, malgrado dei commenti non certamente positivi, il tiro centri perfettamente il canestro. A causa di questo problema quindi, non è certamente semplice comprendere quale sia il giusto momento per lasciare il tasto del tiro, rendendo questa giocata in alcune situazioni abbastanza casuale. Ovviamente questo difetto influisce notevolmente sul giudizio, che comunque non sarebbe potuto essere positivo, anche per molti altri motivi. Appena iniziato a giocare infatti si può notare che la realizzazione tecnica è poco curata e che, anche se i giocatori sono di dimensioni notevoli, sono poco definiti e le animazioni risultano piuttosto scadenti (alcuni movimenti sono realizzati veramente male). Il controllo dei giocatori poi non è particolarmente preciso e, in alcune situazioni, non è sempre chiaro quanto sta accadendo sul terreno di gioco; la giocabilità è quindi notevolmente limitata e, come purtroppo è capitato per molti titoli del genere, uno dei metodi più sicuri, e anche più irreali, per segnare, è di prendere la palla, controllare la posizione della difesa avversaria e poi dirigersi direttamente a canestro, senza passare la palla, concludendo il tutto con una bella schiacciata. E' vero che azioni simili possono capitare anche nella realtà, ma solo se ci si chiama Michael Jordan e, comunque, non sono una costante nel corso di tutta una partita. E' un vero peccato che per Saturn non esista ancora un titolo dedicato alla pallacanestro di buon livello; mentre per la Playstation i giochi del genere di eccellente qualità abbondano, per la console di casa Sega sono totalmente latitanti; speriamo quindi che la Electronic Arts e la Konami decidano di convertire i loro titoli, per donare un po' di gioia anche a tutti gli appassionati di basket possessori di Saturn.








**SI RINGRAZIA**
**ATLANTIDE**
**PER IL CD**











**La situazione, per gli appassionati di basket possessori di Saturn non è certamente delle più positive; se escludiamo NBA Jam infatti, che con la pallacanestro reale ha comunque poco a che fare, non è disponibile un solo titolo di buon livello dedicato a questo sport per la console di casa Sega. Probabilmente i programmatori non hanno ancora capito che non sono sufficienti cestisti di notevoli dimensioni e qualche giocata spettacolare per realizzare una simulazione accurata, ma che bisogna studiare con attenzione la struttura di gioco, per catturare al meglio tutti gli aspetti che hanno reso questo sport tanto popolare. NBA Action '98, oltre a mostrare evidenti lacune strutturali, non può contare nemmeno su una realizzazione tecnica pregevole. Speriamo per il futuro!**

GLOBALE **60**

SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | **SEGA** |
| GENERE | **SPORTIVO** |
| DISTRIBUZIONE | **IMPORTAZIONE** |
| VERSIONE | **AMERICANA** |
| NUMERO GIOCATORI | **1-2** |

# MEGA trix

**Benvenuti a MegaTrix, la rubrica dei trucchi. Questi benedetti trucchi che a voi fa tanto piacere ricevere, e a noi dà tanto fastidio cercare. Sì, perché non è che si facciano trovare tanto facilmente, questi maledetti. E quando li trovi devi accertarti che funzionino, cosa non facile a farsi per il motivo che il gioco a cui un certo trucco è destinato può non trovarsi più in redazione (credete che i rivenditori di videogames ce la facciano tenere la roba che ci danno da recensire? Se credete di sì vuol dire che siete fra quelli che credono ancora a Babbo Natale!). Insomma, è un lavoraccio, ma ci rendiamo conto che vale la pena di farlo ogni volta che vediamo il sorriso di coloro che sono felici perché il trucco che tanto agognavano funziona. E' davvero una cosa che ci riscalda il cuore... ora però salutiamoci, ché ci siamo rotti di fare i sentimentali!**

***A cura di Fabio D'Italia***

## SONIC JAM
SATURN

**Sfida Contro il Tempo a Sonicworld**

Evidenziate SonicWorld nella schermata principale e premete in successione e alla svelta A e START, quindi teneteli premuti finché la partita non ha inizio. Dovreste quindi attaccare con SonicWorld e trovare nella parte superiore dello schermo, a sinistra, un timer regolato su 60 secondi. Raccogliete tutti i 100 anelli entro questi 60 secondi (cosa molto ma molto difficile) e dovreste veder apparire qualcosa di inedito. Noi siamo riusciti a raccogliere tutti i 100 anelli entro il periodo di tempo concesso ma solo nell'esatto momento in cui il tempo scadeva, perciò non ci è stata data la possibilità di vedere se effettivamente appare qualcosa. Ci auguriamo davvero che voi riusciate laddove noi abbiamo fallito...

**La Pinacoteca di Sonic**

Se avete accesso a un PC o a un Mac, potete trovare, nascosti nel CD di Sonic Jam, una serie di splendide illustrazioni aventi per soggetto il porcospino azzurro. Non dovete fare altro che inserire il CD nel lettore di uno dei due computer summenzionati e aprire la cartellina chiamata 'Extras'. Per fortuna la divisione europea della Sega non l'ha rimossa dalla versione per il Vecchio Continente e tutta la roba è contenuta in un sistema a finestre facili da aprire.










## DRAGON FORCE
SATURN

**Opzioni Segrete**

Quello che andiamo a presentarvi è un trucco non molto facile ad ottenersi, ma sappiamo che i lettori abbastanza intelligenti da giocare a Dragon Force saranno in grado di farlo funzionare. Buona fortuna!

Andate all'interfaccia del Saturn per la riproduzione dei CD musicali, tenete premuti in sequenza i tasti X, Z, L, R e START, ma non mollateli finché il gioco non ha finito di caricarsi. Quando appare lo schermo col titolo del gioco, tenete premuto START e premete GIU', GIU', SU, GIU', GIU', SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, SU, GIU', DESTRA, DESTRA, DESTRA, quindi rilasciate il tasto START.

Ora che questa combinazione è stata inserita, avviate una partita. Potrete quindi richiamare il menù delle opzioni per accedere al "Debug Mode", dal quale vi sarà permesso pasticciare con le battaglie, la musica, i punti-esperienza e così via.








## DEAD OR ALIVE
SATURN

**Per Usare Raidou**

Eccovi la tecnica per poter utilizzare questo boss segreto. Tutto quello che dovete fare è completare il gioco in Arcade o Time Attack Mode con tutti gli otto personaggi e la barra di energia settata su "No Limit". Potrete scegliere qualsiasi livello di difficoltà e numero di continue, per cui l'impresa non dovrebbe essere così ardua!

## MARVEL SUPER HEROES
SATURN

**Doctor Doom, Thanos e Anita!**
Per poter impersonare questi tre boss dovrete innanzitutto completare il gioco mantenendo le opzioni di base, vale a dire con il livello di handicap regolato su quattro stelle e giocando l'Arcade Mode. Completate il gioco con un credito e potrete impersonare Doctor Doom o Thanos. E il tutto è pure salvabile in memoria, per cui la prossima volta che giocate vi ritroverete i personaggi addizionali bell'e pronti, senza neanche bisogno di reinserire i codici per attivarli!

**Doctor Doom**
Una volta completato il gioco, andate allo schermo di selezione dei personaggi e premete GIU', GIU', A, B, C e successivamente tenete premuto un qualsiasi pulsante di attacco. Il codice deve essere inserito velocemente.

**Thanos**
Una volta completato il gioco, andate allo schermo di selezione dei personaggi e premete SU, SU, X, Y, Z e successivamente tenete premuto un qualsiasi pulsante di attacco. Il codice deve essere inserito velocemente.

**Anita**
Una volta completato il gioco, andate allo schermo di selezione dei personaggi e premete SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, SU, DESTRA, GIU' SINISTRA poi tenete premuto SU. Ora premete X e Y insieme e successivamente X, Y e Z insieme. Incredibile, eh?

**Selezione a Casaccio del Personaggio**
Tenete premuto il tasto L o il tasto R per circa tre secondi alla schermata per la selezione del personaggio. Il cursore comincerà a spostarsi per lo schermo molto rapidamente, permettendovi quindi di premere un tasto qualsiasi per far sì che il personaggio a voi destinato venga scelto a caso fra quelli disponibili.

**Striptease**
In una partita per un singolo giocatore potete cambiare costume selezionando il vostro lottatore, tenendo premuto SU per tre secondi (per i personaggi nella fila in alto) o GIU' per tre secondi (per i personaggi nella fila in basso) e quindi premendo un tasto qualsiasi.



**Provocazioni**
Premete GIU', GIU' e i tasti L e R per effettuare i gesti provocatori di ogni super eroe.

**Pestaggi Extra**
Non appena l'ultimo round di un combattimento si conclude, tenete premuti i due tasti L e R per avere la possibilità di dispensare un po' di giustizia in più e quindi picchiare l'avversario già sconfitto ancora per un po'.





## SKY TARGET
SATURN

**Prototipo Non Collaudato**
Il mese scorso avete appreso come trovarvi a tu per tu con un dinosauro; adesso saprete come mettere le mani su un aereo sperimentale capace di regalarvi emozioni altrettanto forti. Ebbene, non dovete fare altro che completare il gioco in modalità "Ranking", dopodiché il velivolo in questione — un prototipo denominato XF/A-49 — sarà tutto vostro. Attenzione, però: si tratta pur sempre di un aereo sperimentale e quindi non molto affidabile. Che la cloche sia con voi...

## CRUSADER: NO REMORSE
SATURN

**Salute e Energia al Massimo**
Selezionate 'Load Game' nel menù principale, quindi scegliete 'Teleport to Mission'. Alla schermata per l'inserimento delle password digitate LOSR: attraverso l'apposita scritta vi verrà comunicato che la password in questione non è valida. Avviate quindi una nuova partita e in qualsiasi momento premete insieme A, B e C per ottenere il pieno di benessere e vigore.






**En Plein Di Armi**
Dopo aver inserito la password summenzionata, avrete anche la possibilità di premere insieme X, Y e Z per ottenere un intero assortimento di armi e munizioni che dovrebbero trasformarvi in un implacabile uomo-arsenale.

## LAST BRONX
SATURN

**Selezione Posa Da Vincitore**
Cominciamo con qualcosa di prevedibile. Premete il tasto A, B o C per selezionare la posa da vincitore del vostro personaggio. Guardate però che prima dovrete comunque vincere...

**Coraggio, Fammi Divertire...**
Ogni personaggio ha il proprio cenno di sfida. Effettuando la mossa della 'fireball' (GIU', GIU'/AVANTI, AVANTI) e premendo il tasto posteriore destro il vostro lottatore si sbraccerà, punterà il dito o sbraiterà per provocare l'avversario.

**Abbandono del Ring**
Saltate sopra la recinzione e premete insieme i tasti A, B, C e R per uscire dal ring. Non sarà la tecnica di combattimento migliore del gioco, ma almeno servirà a disorientare gli avversari.

# WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

NINTENDO 64

**Alterazione Dimensione dei Giocatori**

Eccovi un assortimento di simpatici trucchi inteso a rendere più divertente questo re dei giochi di hockey poligonali. Buffo che un sacco di giochi ospitino cose del genere oggigiorno...

**Da Nani a Giganti e Viceversa**

Col trucco che andiamo a proporvi potrete ridimensionare a piacimento i vostri giocatori. Dopo aver richiamato la schermata delle opzioni, tenete premuto uno dei tasti contrassegnati con la lettera 'C' e intanto premete la R superiore. Ciò dovrebbe far apparire una fila da 16 zeri nella parte inferiore dello schermo. A questo punto potrete calarvi nei panni del dottor Frankenstein e sfigurare la vostra squadra usando i seguenti codici numerici. Che risate, ragazzi!

**Grassoni**

Premete il tasto C superiore, quindi premete la R superiore finché la quinta cifra delle opzioni "Specials" non segna 1.

**Giganti**

Premete il tasto C sinistro, quindi premete la R superiore finché la quarta cifra delle opzioni "Specials" non segna 1.

**Nani**

Premete il tasto C sinistro, quindi premete la R superiore finché la terza cifra delle opzioni "Specials" non segna 1.



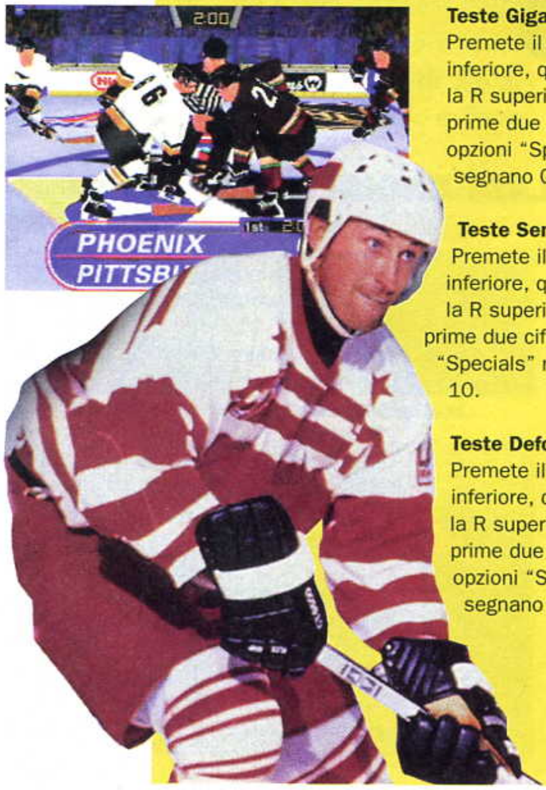

**Smilzi**

Premete il tasto C superiore, quindi premete la R superiore finché la sesta cifra delle opzioni "Specials" non segna 1.

**Alterazione Dimensioni Della Testa**

**Teste Giganti**

Premete il tasto C inferiore, quindi premete la R superiore finché le prime due cifre delle opzioni "Specials" non segnano 01.




**Teste Semigiganti**

Premete il tasto C inferiore, quindi premete la R superiore finché le prime due cifre delle opzioni "Specials" non segnano 10.

**Teste Deformi**

Premete il tasto C inferiore, quindi premete la R superiore finché le prime due cifre delle opzioni "Specials" non segnano 11.

# WARCRAFT 2

SATURN

**Codici**

Che sorpresa: un gioco di strategia che è veramente interessante! Per rendere il tutto ancora più divertente, inserite i codici che seguono premendo START nel bel mezzo di una partita e richiamando la schermata delle password...

TSGDDYTD - Invincibilità e danni per 255 punti contro la magia
DCKMT - Intero complemento di upgrade
VRYLTTL - Accesso a tutti gli incantesimi e restituzione della mana consumato in seguito al lancio di un incantesimo
NSCRN - Visualizzazione della mappa nella sua integrità
GLTTRNG - Conseguimento di 10.000 pezzi d'oro e 5.000 unità di legna e olio
MKTS - Velocizzazione del processo di edificazione e degli upgrade
NTTHCLNS - Passaggio immediato al livello successivo
NGLS - Disattivazione delle trappole magiche approntate dagli avversari
HTCHT - Necessità di soli due colpi per raccogliere la legna
THRCNBNLYN - Finale veloce
NTPRF - Spettacolo a base di raggi laser
YPTFLWRM - Sconfitta istantanea
NVRWNNR - Soppressione della scena di vittoria e possibilità di continuare ad affrontare lo stesso livellofacili da aprire.






# DOOM 64

NINTENDO 64

**Il Codice dei Codici**

Per la versione più tosta del gioco che ha generato un migliaio di epigoni, magliette, un film, un profumo (Eau De Doom) e Dio sa cos'altro, ecco un codice di quelli che non si dimenticano. Se siete delle frane patentate e il pensiero di dover lottare contro Cacodemoni, Hell Knights e Mancubii vi fa tremare le gambe, il codice "?YJL BDFW BFGV JVVB" fa proprio al caso vostro. Vi permette infatti di accedere a tutti i livelli, a tutte le mappe, a tutte le armi e a tutte le munizioni, nonché di avere l'energia sempre al massimo. Inserite detto codice in modalità Password, dopodiché richiamate l'opzione Features nel menù principale per ammirare le nuove opzioni summenzionate.







## WAR GODS
NINTENDO 64

**Fatality Automatiche e Accesso ai Boss**
A nostro parere non è un gran gioco, ma il dovere di cronaca ci impone di pubblicare comunque qualcosa che faccia piacere a coloro che sono così stati pazzi da acquistarlo... Ehi, guardate che stiamo scherzando!

**Fatality Facili**
Dopo aver appena sconfitto un avversario, premete simultaneamente i tasti A, B, C superiore e C destro per attivare la fatality in dotazione. N.B.: Per far sì che il trucco funzioni dovete trovarvi a una certa distanza (due o tre passi) dall'avversario.

**Nei Panni di Exor**
Nella schermata per la selezione del personaggio (la cosa viene più facilmente usando il joystick piuttosto che il pad direzionale) premete SINISTRA, GIU', GIU', DESTRA, SINISTRA, SU, SINISTRA, SU, DESTRA e GIU', quindi procedete alla selezione di Exor.




**Nei Panni Di Grox**
Nella schermata per la selezione del personaggio (anche in questo caso la cosa viene più facilmente usando il joystick analogico piuttosto che il pad direzionale) premete GIU', DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, SU, GIU', DESTRA, SU, SINISTRA, SINISTRA e procedete alla selezione di Grox.

## MULTI RACING CHAMPIONSHIP
NINTENDO 64

**Maggiore Velocita'**
Volete attraversare campi e foreste a velocità da brivido? Allora approfittate delle indicazioni che seguono...

**Partenza Fulminante**
Come molti altri giochi di guida, Multi Racing Championship offre un'opzione di partenza col Turbo che vi permette di abbandonare la linea dello Start alla velocità di un fulmine. Tuttavia, per far sì che la cosa funzioni occorrono tempi d'azione precisi e molta pratica. Prestate attenzione al conto alla rovescia ("3, 2, 1...") e subito dopo aver udito la voce dire "One!", premete l'acceleratore. Se l'operazione è stata eseguita correttamente, otterrete una spinta tale da ottenere rapidamente la pole position e risultare ben distanziati dal resto del gruppo.

**Scorciatoia Nascosta**
Ecco come far sì che i vostri rivali mordano la vostra polvere sul tracciato Hard. Scegliete una delle vetture fuoristrada come la King Roader e cominciate la corsa. Coperti i primi tre quarti del percorso, subito dopo aver oltrepassato dei mulini a vento e un tratto in salita a zig-zag, vi avvicinerete a un'ampia curva in prossimità di una cascata. Accanto al margine destro di questa curva vedrete un albero e un cartello che indica un senso unico (One Way). Dirigetevi verso l'albero , che nasconde parzialmente una breccia nella recinzione: imboccate quest'ultima e, passando attraverso la cascata, giungerete a una galleria inondata dall'acqua che fa da scorciatoia.




## LYLATWARS (STARFOX 64)
NINTENDO 64

**Trucchi Per Il Battle Mode**
Qui si va di bene in meglio! Scoprire l'elusivo materiale supplementare contenuto in questo imponente sparatutto non significa altro che osservare alcune regole particolari del gioco.

**Utilizzo Dei Landmaster In Battle Mode**
Ecco la parte difficile. Anzitutto mettetevi sulla rotta difficile per Venom (consultate il libretto delle istruzioni per conoscere i requisiti necessari). Poi conquistate una medaglia totalizzando 200 colpi senza sacrificare la vita di un solo compagno di squadra. A questo punto accedete al Battle Mode: dovreste avere quindi la possibilità di scegliere il mezzo con cui combattere fra un Arwing e un carro armato Landmaster.

**In Battle Mode... a Piedi**
Per far sì che questo trucco funzioni dovete conquistare una medaglia in ogni percorso mietendo tante vittime quante sono quelle previste (vedi la tabella) senza sacrificare la vita di un solo compagno di squadra. A questo punto, come per magia, potrete accedere al Battle Mode e combattere a piedi, folgorando a morte i vostri amici con un lanciarazzi.

**Power-Up nel Settore X**
Se vi trovate in difficoltà durante la missione nel Settore X e avete la sensazione che il vostro Arwing sia sul punto di esplodere, infilatevi nell'hangar posteriore della vostra nave madre. Seguirà una sequenza che vi vede entrare nella nave malconci e uscirne rimessi a nuovo con l'energia di nuovo al massimo.



**Nemici Da Distruggere**

| **Percorso Difficile** | |
|---|---|
| Corneria | 150 |
| Settore Y | 150 |
| Aquas | 150 |
| Zoness | 300 |
| Settore Z | 100 |



| **Percorso Semi-Difficile** | |
|---|---|
| Katina | 150 |
| Solar | 100 |
| Macbeth | 150 |

| **Percorso Facile** | |
|---|---|
| Meteo | 200 |
| Fortuna | 50 |
| Settore X | 150 |
| Titania | 150 |
| Bolse | 150 |
| Venom 1 e 2 | 200 |





# MEGA trix Last Bronx

## Tutte le mosse - seconda parte

***Vogliamo anche Tyson! Così titolava Mega Console l'intervista/anteprima di Last Bronx qualche mese fa. Purtroppo non ci hanno dato retta, tanto è vero che le orecchie dei personaggi del gioco rimangono intatte fino alla fine del gioco, ehm... Comunque un paio di randellate in mezzo alle orecchie gliele potete sempre dare: quello che segue è il secondo reportage sulla serie di mosse offensive da scatenare all'indirizzo dell'individuo inutile che vi starà davanti. Vabbé, pazienza, niente morsi, ma il prossimo incontro di Tyson non deve essere molto lontano, ariehm...***




Nome nel gioco: **JOE**
Nome completo: **Joe Inagai**
Arma usata: **Nunchaku**
Età: **23**
Altezza: **179 cm**
Peso: **76 kg**
Banda: **Shinjuku MAD (Squadra dei Riders)**
Stage: **Dark Rooftop**

Ex braccio destro del leader della leggendaria gang di Soul Crew, Joe è un personaggio in gamba, colto e carismatico, e come tale non poteva che ispirare fiducia e lealtà fra i suoi numerosi seguaci. Tuttavia, in seguito all'improvvisa e misteriosa morte del leader dei Soul Crew, Joe decise di abbandonare il gruppo. Costituì quindi la gang degli Shinjuku Mad, composta prevalentemente da elementi di pari calibro. Joe è un lottatore molto forte: brandisce il Nunchaku con la mano destra mentre sferra potenti ganci e devastanti colpi di karate con la sinistra. E'un personaggio particolarmente pericoloso una volta che riesce a penetrare le difese del suo avversario, che massacra anche con l'ausilio di una varietà di prese.





**Uno dei lanci più complessi di Joe: avversario scaraventato per terra e poi nunchaku in faccia. Ahi!**



**Scioccante all'inizio, ma dopo un po' ci si abitua alla brutalità di Last Bronx**

### ATTACCHI NORMALI

| | |
|---|---|
| Punch | P |
| Punch & Kick | PK |
| Double Punch | PP |
| Double Punch With Front Kick | PPK |
| Triple Punch | PPP |
| Triple Punch With Spin Kick | PPPK |
| Four Times Punch | PPPP |
| Squat Swing | ↑P |
| Knockdown Punch | ↓↓P |
| Uppercut | ↘P |
| Hurricane Shot | ↘↘P |
| Double Spiral Punch | ↘↘ PP |
| Spiral Punch | ↓↘→ P |
| Winding Stream | ←P |
| Winding Double | ←PP |
| Winding Triple | ←PPP |
| Side Slasher | ←→P |
| Slash Axel | ←→PK |
| Elbow | →P |
| Elbow Spin Kick | →PK |
| Palm Shot | →↓P |
| Tornado Punch | →→ P |
| Hi Kick | |
| Squat Low Kick | ↓K |
| Middle Kick | ↘K |
| Long Middle Kick | →→ K |
| Back Spin Kick | K+G |
| Shoulder Ramble | P+K |
| Shoulder High | P+KK |
| Shoulder Crawl | P+K↓ K |
| Up Draft Shot | ↘↘P+K |
| Stealth Swallow | ← ↘P+K |
| Tempest Straight | → P+K |

### LANCI

| | |
|---|---|
| Shoulder Throw | P+G |
| Beast Fang | ← P+G |
| Head Crusher | ←→ P+K |
| Hell Gallows | ←↙ ↓ ↘ →P+K |
| (ABBASSATI) | |
| Shoulder Throw | ↓ P+G |

### ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA

| | |
|---|---|
| Sunset Swing | ↘ P |
| Lightless Dive | ↑ P |



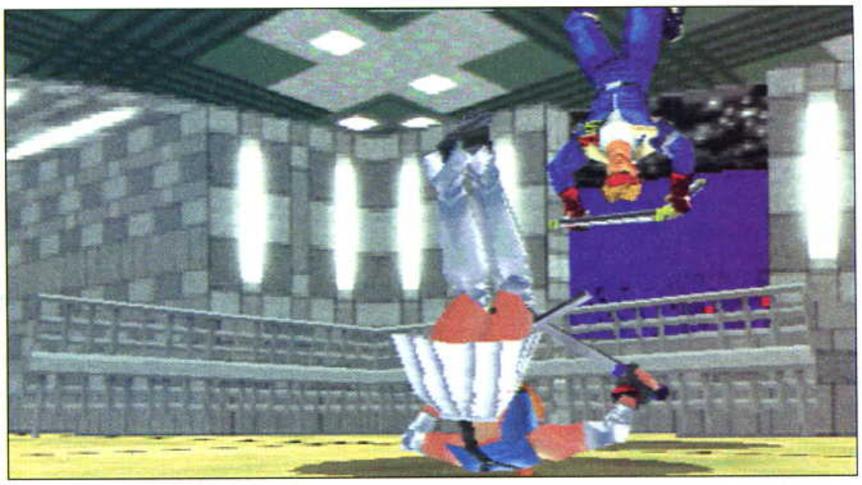
**La combinazione tra colpi di karate e randellate col nunchaku rendono Joe un avversario pericoloso a distanza ravvicinata**



Nome nel gioco: **LISA**
Appellativo nel gioco: **LISA**
Nome completo: **Lisa Kusanami**
Arma usata: **Bastoni Gemelli**
Età: **17**
Altezza: **159 cm**
Peso: **45 kg**
Banda: **Orchids (Band musicale)**
Stage: **Moonlight Garden**

Ex detenuta, Lisa ha imparato l'arte del Kusanami-do combattendo per lo stesso sensei che ha addestrato l'amico Tommy. Benché i suoi metodi di insegnamento siano a volte un po' duri, il vecchio sensei ha sempre mostrato eccessiva cortesia nei riguardi di Lisa, permettendole di diventare una liceale spregiudicata e piena di sé. Sua madre è fuggita con il figlio di un avvocato americano quando era bambina, lasciandola a sfogare le proprie frustrazioni su una batteria che suona come componente della band degli Orchid. In battaglia, Lisa si munisce di una serie di bastoni robustissimi e assai maneggevoli con cui esegue incredibili combinazioni offensive che piegano inesorabilmente l'avversario al suo volere.









## ATTACCHI NORMALI

| | |
|---|---|
| Punch | P |
| Punch & Kick | PK |
| Double Punch | PP |
| Triple Punch | PPP |
| Four Times Punch | PPPP |
| Five Times Punch | PPPPP |
| Low Back Beat | ↙ P |
| Double Low Back Beat | ↙PP |
| Crouch Punch | ↓ P |
| Uppercut | ↘ P |
| Uppercut & Turn Heel | ↘PK |
| Spinning Punch | ← P |
| Spinning Double Punch | ←PP |
| Spinning Punch & Low | ←P↓P |
| Turn Level Punch | ←→ P |
| Thrust Punch | →P |
| Round Punch | →→ P |
| Small Typhoon | ↖ P |
| Typhonic Center | ↑ P |
| Hi Kick | K |
| Hi Toe Kick | ↓K |
| Low Kick | ↓K |
| Middle Kick | ↘K |
| Spinning Kick | K+G |
| Spinning Rod | P+K |
| Double Spinning Rod | P+KP |
| Lisa One | ↙ P+K |
| Lisa 1-2 | ↙P+KP |
| Lisa 1-2-Shoot | ↙P+KPP |
| Low Sweep | ↓ ↙←P+K |
| Middle Screw Punch | ↘↘P+K |
| Sonic Wave | ←↘P+K |
| Tomtom Rush | ←←P+K |

## LANCI

| | |
|---|---|
| Flipping Throw | P+G |
| Turn Over Throw | ←→K+G |
| Head Scissors | ←↓ K+G |
| Drop Kick | ↙→P+K |
| (ABBASSATI) Flipping Throw | ↓ P+G |

## ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA

| | |
|---|---|
| G Cref Attack | ↘P |
| Tornado Jump | ↑ P |
| Roop Kick | ↑K |



**Nell'evidente tentativo di catturare l'attenzione dei giovani giapponesi, AM3 ha incluso la provocante Lisa nella rosa dei lottatori. Con una gonna così corta, la vista delle sue mutandine diventa una costante di Last Bronx!**



**Lisa, la più giovane dei combattenti del gioco, è potente ed estremamente agile, con una letale combo "PPPPP" succhia-energia**



Nome nel gioco: **NAGI**
Nome completo: **Nagi Hojyo**
Arma usata: **Sai**
Età: **23**
Altezza: **167.5 cm**
Peso: **52 kg**
Banda: **Dogma (Squadra di tipe)**
Stage: **Tears Bridge**

Femminista convinta (tanto da bruciare il proprio reggiseno), Nagi è al comando della tribù di guerriere amazzoni chiamata Dogma, un gruppo al quale i maschi non possono unirsi. Famose per la propria ferocia in battaglia e l'agghiacciante inavvicinabilità, le Dogma sono temute dalle gang rivali. Essendo l'unica figlia di un potente uomo d'affari, Nagi è stata sempre trattata come una principessa, il che spiega la vena di sadismo e di isteria che attraversa il proprio carattere. Difatti viene spesso chiamata "la Regina Pericolosa" e persino gli uomini più forti si sentono venir meno al pensiero di dover fronteggiare la sua collera.
Nagi combatte con un paio di Sais che utilizza in modo micidiale, magari anche per pugnalare l'avversario da breve distanza o per parare i colpi altrui. Inoltre le sue lunghe e affusolate gambe consentono di effettuare tremende combinazioni di calci e rendono il proprio repertorio di mosse più efficace di quanto già non sia. Altrettanto degne di nota sono le sue inclinazioni omosessuali, che manifesta nei riguardi della mascolina Yoko. Non che la cosa ci dia fastidio... basta che ci venga permesso di stare a guardare!



## ATTACCHI NORMALI

| | |
|---|---|
| Punch | P |
| Punch & Kick | PK |
| Double Punch | PP |
| Triple Punch | PPP |
| Triple Punch & Kick | PPPK |
| Triple Punch & Double Kick | PPPKK |
| Twist Shot | ↙ P |
| Crescent Cutter | ↙→P |
| Crescent Shooting Star | ↙→PP |
| Crouch Punch | ↓ P |
| Uppercut | ↘ P |
| Thrust Punch | ↘↘P |
| Thrust Punch & Swing | ↘↘PP |
| Cross Cutter | ←↘P |
| Middle Thrust Punch | ←→P |
| Middle Thrust Punch | K ←→PK |
| Middle Slash | →P |
| Double Middle Slash | →PP |
| Double MiddleSlash & Kick | →PPK |
| Triple Middle Slash | →PPP |
| Snapping Back Punch | →→P |
| Hi KIck | K |
| Hook Kick | ↙K |
| Rising Kick | ↓ K |
| Low Kick | ↓ _K |
| Middle Kick | ↘K |
| Middle Hook Kick | ↘KK |
| Step Edge | →K |
| Heel Dropping Kick | →→ K |
| Flying Back Kick | ↗ K |
| Jump Hi Kick | K+G |
| Hi & Low Spin Kick | K+G↓ K+G |
| Screw Fall Kick | ↓ K+G |
| Low Spin Kick | ↓↓ K+G |
| Double Spin Kick | ↓↓K+GK |
| Triple Spin Kick | ↓↓K+GKK |
| Combo Spin Kick | ↓↓K+GKK↓ K |
| Low Sweep | ↘↘P+K |
| Goddess Seer | →P+K |






## LANCI

| | |
|---|---|
| Leg Hugging Throw | P+G |
| Head Scissors | ←↙ ↓↘→ P+K |
| Body Scissors | ←→ K+G |
| (ABBASSATI) | |
| Leg Hugging Throw | ↓P+G |

## ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA

| | |
|---|---|
| Knock Turn Ground | ↘P |
| Sexy Nail | ↑ P |
| Flying Hip Press | ↑K |



La rude Nagi è una delle preferite della reda...





Nome nel gioco: **ZAIMOKU**
Nome completo: **Zaimoku Saburou**
Arma usata: **Martello**
Età: **26**
Altezza: **183 cm**
Peso: **102 Kg**
Banda: **Katsushika Dumpsters (Squadra di ex-militari)**
Stage: **Nightmare Island**

Come i compagni di lotta Yusaku e Joe, il grande Zaimoku ha fatto un tempo parte della gang dei Soul Crew, ma l'ha abbandonata disgustato in seguito ai dissidi interni. E' quindi tornato alla compagnia di costruzioni di suo padre ed è diventato molto più maturo. Come tale, Zaimoku non vuole prendere parte al misterioso torneo di Red Rum. Gli amici che lavorano nella stessa compagnia del padre si sono però fatti coinvolgere nella manifestazione; così, nell'interesse dell'autoconservazione, Zaimoku ha costituito la gang dei Katsushika Dumpters.
Menando il proprio pesante martello con grande maestria e velocità, il possente guerriero combatte esclusivamente per garantire la propria sopravvivenza e quella dei suoi giovani collaboratori, non avendo nessun interesse nella lotta per il potere a Tokyo. Usando tecniche di combattimento ideate da sé, Zaimoku tende a usare la propria notevole potenza per eseguire prese micidiali e, col proprio corpo, botte che fanno vedere le stelle agli avversari.






## ATTACCHI NORMALI

| | |
|---|---|
| Punch | P |
| Punch & Kick | PK |
| Double Punch | PP |
| Triple Punch | PPP |
| Smash Hammer | ↙ P |
| Rave Hammer | ↙PP |
| Low Swing Punch | ↙↓ ↘ P |
| Crouch Punch | ↓ P |
| Swing Uppercut | ↓→P |
| Uppercut | ↘ P |
| Lifting Uppercut | ↘↘P |
| Double Spinning Punch | ←↙↓↘→ P |
| Knuckle Punch | ←P |
| Side Hammer | ←→P |
| Rock Crasher | →P |
| Stick Thrust | →PP |
| Knock Down Punch | →↘↓P |
| Volcano Attack | →→ P |
| Hi Kick | K |
| Low Kick | ↓K |
| Middle Kick | ↘K |
| Kenka Kick | →→K |
| Neel Kick | ←↘K+G |
| Up Punch | P+K |
| Up and Down Punch | P+K P+K |
| Round Hammer | ↘ P+K |
| Head Attack | ←→P+K |
| Punch Reversal | ←→G |
| Punch Reversal | ←↘G |
| Kick Reversal | →↙G |
| Kick Reversal | →←G |

## LANCI

| | |
|---|---|
| Strangle Throw | P+G |
| Crane Throw | ↓ ↓P+K |
| Bull Punch | ← →→P+K |
| Dr.Bomb | →↘↓↙ ←P+K |
| Brain Buster Special (Wall) | →↘↓↙←P+K |
| (ABBASSATI) | |
| Strangle Throw | ↓P+G |

## ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA

| | |
|---|---|
| Head Crasher | ↘ P |
| Hip Press | ↑ P |







Nello stile e nell'aspetto Zaimoku ricorda molto Jeffry di Virtua Fighter





Essendo uno dei più massicci lottatori di Last Bronx, Zaimoku è un po' piantato sui piedi. Comunque, quello che perde in agilità, lo riacquista nella potenza dei colpi, con devastanti "schiacciate" e randellate col martellone



MEGA trix

# Shining The Holy Ark

## La Guida terza ed ultima parte

***Benvenuti alla parte conclusiva della nostra grande guida alla soluzione di Shining the Holy Ark! Per redigere questo popo' di testo non ci siamo limitati a consultare la FAQ su Internet relativo al gioco (documento peraltro pieno di errori). Nossignori! Abbiamo cartografato l'intero gioco e ci abbiamo giocato fino a completarlo. Dunque tutto ciò che leggerete su queste pagine è corretto al 100%, e sta proprio qui la differenza tra una guida qualunque e una guida di Mega Console! Eccovi dunque il capitolo finale del nostro viaggio nei segreti di questo RPG più un campionario di strategie da impiegare nelle fasi più "calde" del gioco!***







### MIRAGE VILLAGE/TOWER OF ILLUSION

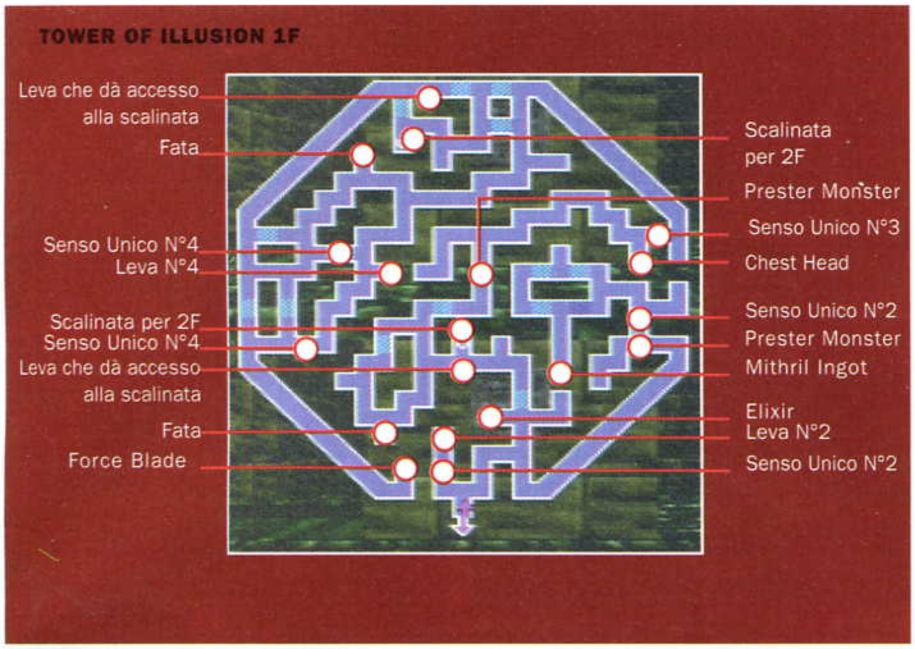
Dopo aver raccolto tutti e tre i tesori sacri, tornate dal Re ad Enrich. Costui vi indirizzerà in una piccola stanza all'interno del castello che contiene un interessante affresco. Esaminate l'affresco e quindi usate i tre tesori sacri: sarete teletrasportati a Mirage Village, dove troverete una nuova sfida da affrontare. Prima di tutto, visitate il villaggio e prendete tutte le armi e le armature che potete. Poi andate a ispezionare la torre. E' del tutto trasparente e diventa solida soltanto se si risolve l'enigma delle pietre che si trovano sulla facciata. Un modo davvero facile di risolvere detto enigma è quello che segue. Invece di attenervi alle criptiche istruzioni ufficiali, fate quello che vi diciamo qui sotto...

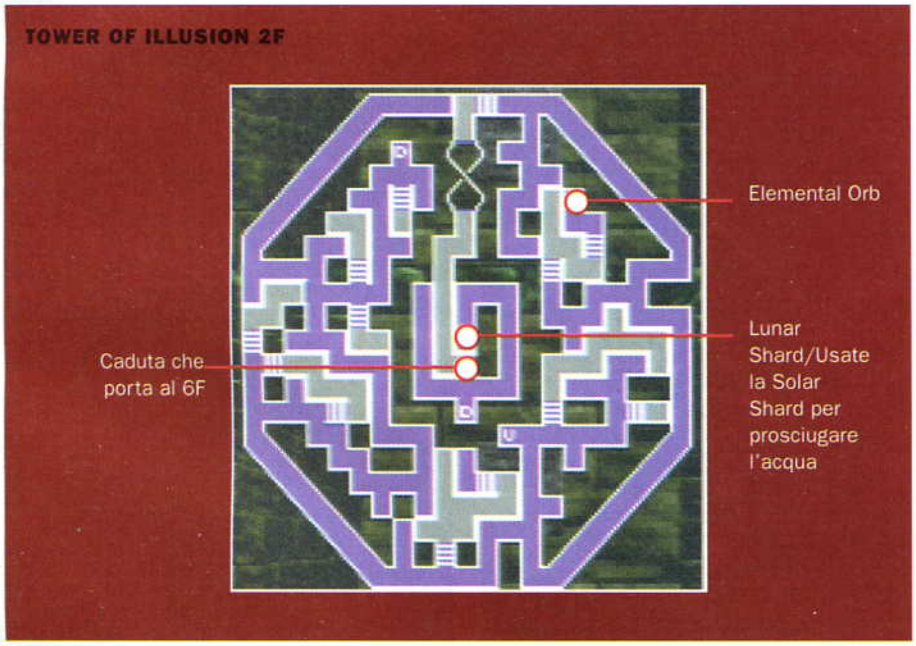
1. Tenete premuto il tasto B e spostate la pietra in tutte le direzioni. Se udite un rumore, passate alla pietra successiva...

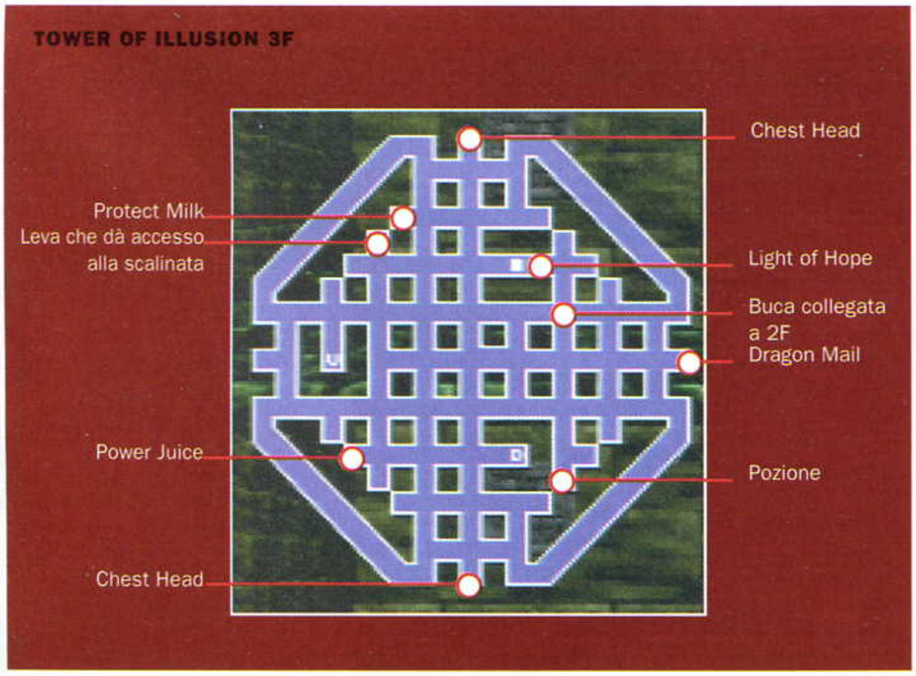
2. In caso contrario, girate su voi stessi di 90 gradi e ripetete il primo passo. Non appena avete attivato tutte e tre le pietre, dirigetevi alla torre!

Dentro la torre, le cose da fare sono piuttosto semplici. In pratica l'obiettivo da raggiungere in ciascun piano è di trovare la leva che rende praticabile la scalinata nascosta che porta di sopra e quindi trovare le scale stesse. Tutto qui. Tower Of Illusion 1F ospita numerose correnti d'acqua a senso unico che possono essere invertite azionando le apposite leve (leve e correnti d'acqua a senso unico sono indicate sulla mappa). 1F ha inoltre la particolarità di essere l'unico ad avere DUE vie d'accesso al piano superiore. Prima usate la scalinata centrale, andate a 2F, prendete la Lunar Shard, tornate di sotto e quindi recatevi all'altra scalinata. Salite fino a raggiungere la torre. A 5F dovrete aggiungere la Lunar Shard all'affresco per far sì che il soffitto si abbassi. Così facendo potrete salire a 6F, dove troverete la Solar Shard. Usate la magia return per ricomparire a 1F, salite a 2F usando la scalinata centrale e usate la Solar Shard sul bassorilievo: in questo modo prosciugherete tutta l'acqua. Passate attraverso l'invertitore per finire capovolti e lasciatevi "precipitare" a 6F. Qui si tratterà semplicemente di andare a sud, passando per l'invertitore, e di raggiungere il boss che






attende nei paraggi. Quando l' infame verrà tolto di mezzo, sarete teletrasportati a 7F, dove i vostri personaggi principali verranno sottoposti a un rituale che li renderà ancora più potenti! Usate la magia return per ricomparire al villaggio, assicuratevi di avere con voi tutti gli oggetti migliori (compresi gli oggetti in vendita) e quindi tornate a Enrich attraverso il portale.

## RITORNO A DESIRE MINE

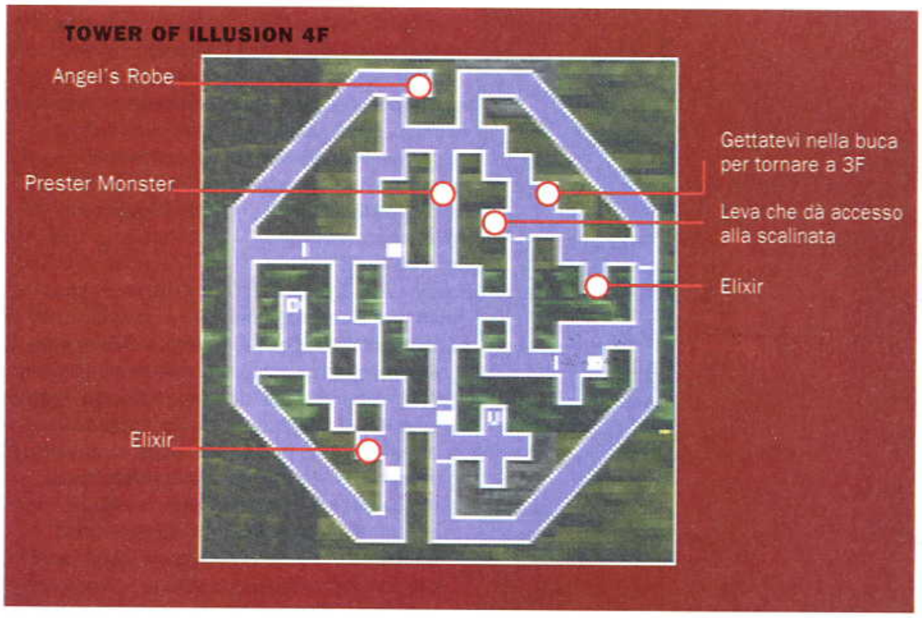
La fine di Shining the Holy Ark vi riporta nel punto in cui il gioco è iniziato: a Desire Mine. L'ostacolo che occupava la parte terminale del passaggio (dall'ingresso di sinistra) è stato spostato e un sentiero mistico blocca la strada. Questa può essere aperta dal vostro personaggio principale con la neoacquisita magia Inferno. Oltre a ospitare creature potenti che non esiteranno ad aggredirvi ferocemente, questo settore della miniera è colmo di oggetti potentissimi, oltre che di tonnellate di Mithril Ore che potrete portare a Desire Village. Affrontare i vari livelli è semplice. Ricordatevi solo una cosa: se c'è un altro passaggio che parte da una camera contenente un carrello metallico, seguitelo e azionate la leva che troverete sicuramente alla fine del passaggio prima di tornare alla camera e usare il carrello. In caso contrario il carrello non farà altro che muoversi in circolo. Al 3° piano di Desire Mine troverete la Shining Sword, cioè a dire l'arma più potente fra quelle reperibili nel gioco. Solo il vostro personaggio principale può usarla, perciò date la Force Blade a Lisa: a questo punto

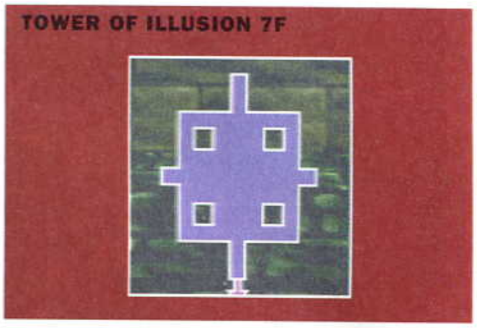






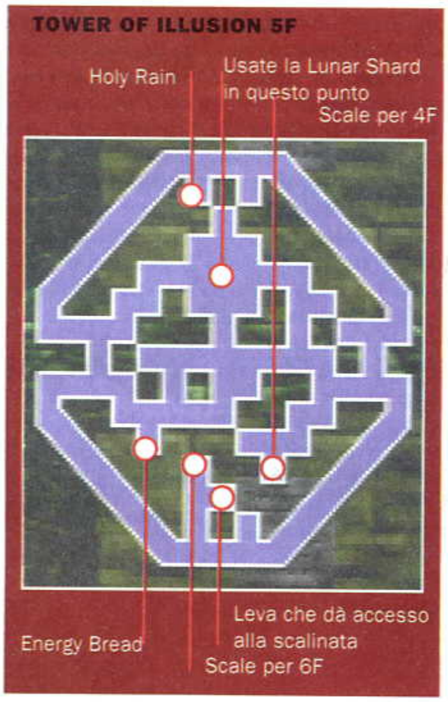


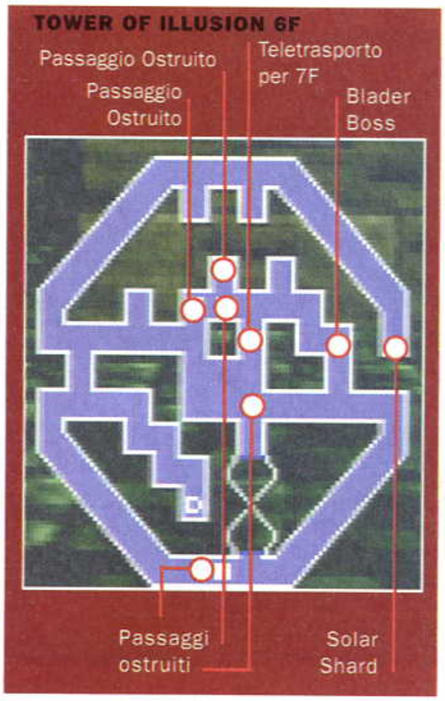










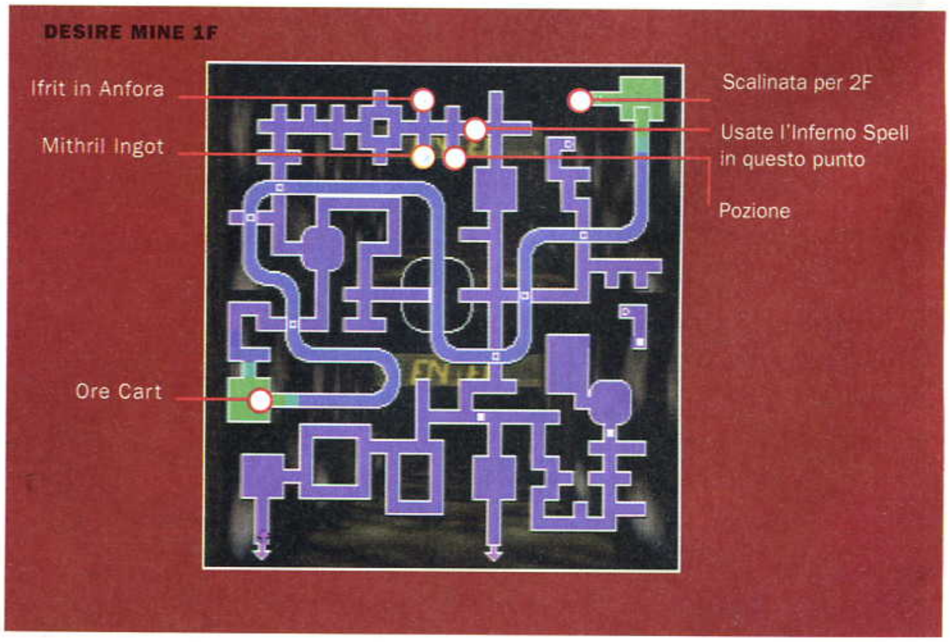




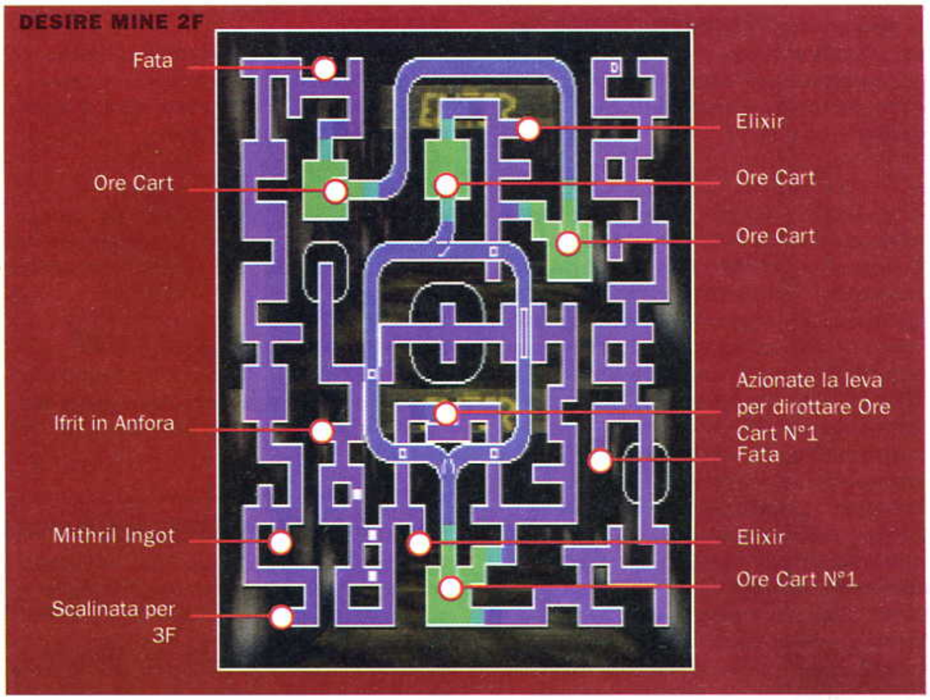

disporrete di un potere offensivo devastante! Giunti a Godspeak, ispezionate le stanze per raccogliere eventuali oggetti utili, quindi tornate Desire Mine 3F, usate la magia return e tornate a Desire Village per riposare e ritirare il vostro nuovo equipaggiamento in Mithril. Fatto? Bene, allora siete pronti per fare ritorno a Godspeak e affrontare la battaglia finale!

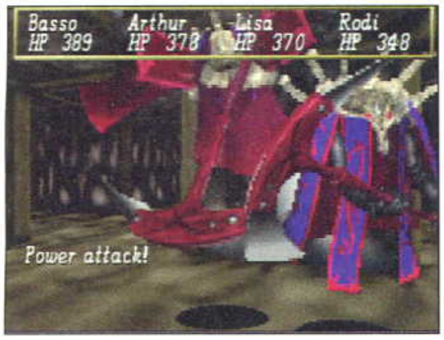
## LA BATTAGLIA FINALE

In realtà l'epilogo del gioco vede svolgersi non uno, bensì due scontri decisivi! Prima di tutto si affrontano la strega Rilix e due vampiri malvagi. Se volete, consultate le pagine della guida dedicate alle tattiche da usare in battaglia, ma sappiate comunque che questa è la classica situazione in cui occorre gettare nella mischia i personaggi che sanno usare la magia. Vi consigliamo uno schieramento che comprenda un Personaggio Principale, Melody, Forte e Akane. I primi tre personaggi dovrebbero usare rispettivamente le magie Spark, Elemental e Spark, mentre Akane



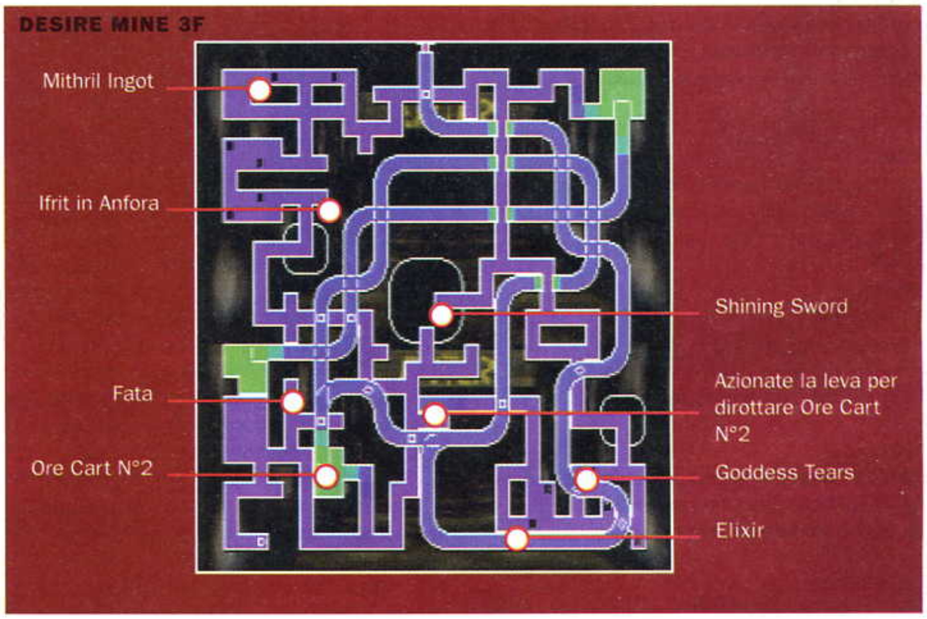












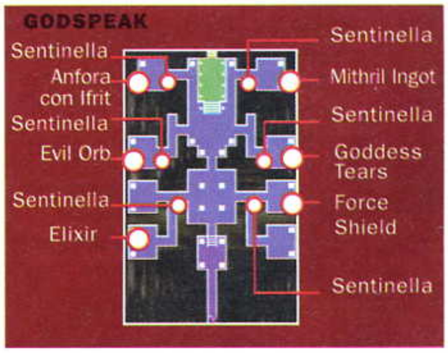
dovrebbe avvalersi della magia Praying per riportare ai valori massimi l'energia di tutti quanti ad ogni round. Fate tenere ad Akane delle Goddess Tears (tre razioni dovrebbero bastare). Melody e il vostro personaggio principale possono giovarsi della magia Raise The Dead nel caso veniate tolti di mezzo, ma con la Praying di Akane non dovreste avere alcuna difficoltà. Potreste avere la tentazione di usare la magia Attack/Ferocity sui vostri personaggi per incrementare la potenza dei vostri colpi. Prima che ciò accada, sappiate che è solo uno spreco di tempo, perché la sfera di cristallo esplosiva di Rilix neutralizzerà qualsiasi incantesimo di questo genere.

## LA BATTAGLIA FINALE N°2

Panzer assorbe una piccola parte del male contenuto nella Holy Ark, diventando immensamente potente e manifestandosi accompagnato da due entità malvagie, gli Evil Bodies! Anche in questo caso tenete Akane nella vostra squadra. Seppur indebolita, è sempre in grado di salvarvi regolarmente la pellaccia con la sua magia Praying. Difficile stabilire quali tattiche sia meglio usare in questa particolare battaglia.
Gli Evil Bodies e Panzer sembrano sostenuti dalla stessa fonte di energia, perciò potete scegliere fra due soluzioni: entrare in azione con uno schieramento che comprenda Akane e i combattenti che si servono esclusivamente di armi tradizionali (il personaggio principale, Basso e Lisa), oppure mantenere la configurazione che avete usato per sconfiggere Rilix. In ogni caso, è necessario avere qualcuno che riporti l'energia di tutti al massimo ad ogni round.
Noi consigliamo di cominciare la battaglia con i guerrieri capaci di usare la magia. Non preoccupatevi più di tanto se muoiono: passate a personaggi come Basso e Lisa e quindi concentrate tutta la potenza di fuoco su Panzer. Colpite lui e a risentirne saranno anche i suoi due compagni!

## IL MANUALE DEL GUERRIERO

Shining The Holy Ark presenta un sistema di combattimento alquanto complicato. Leggendo






le righe che seguono apprenderete cosa fare per sfruttare al meglio le capacità di ogni singolo personaggio che è possibile controllare nel gioco, nonché alcune furberie da usare in battaglia!

## IL PERSONAGGIO PRINCIPALE

Da voi battezzato all'inizio del gioco (anche se risponderà al nome di Arthur qualora trascuriate di dargliene uno di vostra invenzione), questo individuo è il vostro personaggio principale. Deve tassativamente far parte della vostra squadra composta da quattro elementi e non può essere escluso dall'azione. Poiché è posseduto da uno spirito, lo ritroverete vivo e vegeto anche dopo averlo visto uccidere in una battaglia, ammesso che da quest'ultima siate usciti comunque vittoriosi. Spadaccino provetto, questo personaggio è decisamente il più potente del gioco per quanto riguarda i corpo a corpo, e ha pure la possibilità di usare le armi migliori. Quanto alle protezioni, poi, si accontenta di poco. Benché preferisca combattere con la spada, potete ricavare un certo vantaggio dal suo Spark, il miglior incantesimo offensivo di cui è provvisto (finché non gli si offre in dono l'incantesimo Inferno che attende di essere raccolto nella parte finale del gioco!). Questo tizio è, per giunta, molto veloce, attaccando per primo o subito dopo i ninja che fanno parte del vostro gruppo.

## MAGIE

**HEAL**

Piuttosto elementare. Può essere usata in qualsiasi momento per rimettere in forze qualsiasi membro della squadra.

**SPARK**

Un incantesimo offensivo simile nell'aspetto a un fulmine. E' davvero potente, e dopo il livello 1 colpisce tutti i bersagli che stanno al vostro cospetto.

**SLOW**

L'esatto contrario dell'incantesimo Support. Rallenta i nemici, permettendo ai buoni di attaccare per primi ad ogni round.



**RAISE**

Questo sortilegio vi permette di risvegliare qualsiasi membro della squadra dal sonno eterno in qualsiasi momento (anche durante una battaglia). Costoso, ma utilissimo.

**RETURN**

Questa magia non fa altro che riportarvi all'ingresso del dungeon in cui vi trovate (ossia nel punto dal quale siete entrati).

**SUPPRESS**

Forse l'incantesimo più inutile di cui possa disporre il personaggio principale. Dovrebbe impedire ai mostri di attaccare, ma è una cosa che riesce a fare solo di rado.

**ATTACK**

Aumenta sensibilmente l'efficacia dell'attacco sferrato al bersaglio prescelto. Può essere usata fino a quattro volte sullo stesso nemico!

**INFERNO**

Una magia immensamente costosa che infligge 300 punti di danni a tutti i nemici che si trovano al vostro cospetto. La si riceve alla fine della fase ambientata nella Tower Of Illusion.

## MELODY

Unica maga d.o.c. del gruppo, Melody è inizialmente uno degli elementi più importanti della squadra in quanto esordisce come il solo personaggio in possesso della magia curativa. Nelle battaglie che hanno luogo durante le prime fasi del gioco le sue risorse fisiche sono importanti quanto i suoi poteri magici, ma questo solo per forza di cose. Una volta che alla squadra vengono aggiunti degli elementi nuovi, Melody diventa praticamente inutile sino alle fasi conclusive del gioco. Come il personaggio principale, può tornare in vita da sola dopo essere rimasta uccisa in battaglia (ammesso che il vostro gruppo esca vittorioso dallo scontro in questione). In un attacco lanciato intenzionalmente dal giocatore, Melody dimostra di essere molto brava ad affrontare più nemici alla volta. Con incantesimi come l'Hell Blast (utilizzabile dal livello 2) e l'Elemental può colpire tutta l'opposizione in una sola volta, cosa che può dar luogo a momenti di grande spettacolo quando si fronteggiano ben tre attacchi (oltre ai mostri che si possono riprodurre). Sul versante della velocità, Melody risulta alquanto dotata, specie quando usa la magia curativa.



**HEAL**

Lo stesso incantesimo di cui dispone il vostro personaggio principale. La differenza sta nel fatto che quello di Melody è più efficace proprio perché costei è una maga professionale.

**ANTIDOTE**

Alcuni mostri sono in grado di avvelenarvi. Con questo incantesimo Melody può neutralizzare tutti i veleni, ma anche eliminare i danni subiti a ogni round.

**ELEMENTAL**

Di questa magia esistono quattro versioni diverse, ricavate dai rispettivi elementi.

**AURA**

Una magia utilissima in quanto giova al benessere fisico di tutti i membri della squadra. Costosa, ma indispensabile.

**HELL BLAST**

Con questa magia i venti percuotono l'avversario. Sì, all'inizio è efficace, ma in seguito non basta neppure a ferire un moscerino.

**SUPPORT**

Un incantesimo di importanza fondamentale: aggiunge velocità alla squadra, permettendole di attaccare prima che a farlo sia l'avversario. In ogni round.

**RAISE**

Melody è il primo personaggio che viene insignito dell'incantesimo con cui è possibile riportare in vita i morti. A che servono i preti, ormai?

**RESTORE**

Questo incantesimo è alquanto apprezzabile in quanto permette a uno dei vostri guerrieri (al livello 1) o all'intera squadra (al livello 2) di riconquistare Hit Points in ogni round.

## RODI



Immortale come lo sono il vostro personaggio e Melody, Rodi è provvisto delle capacità tipiche di un guerriero ninja ed è pertanto uno dei membri più versatili della vostra squadra. Sopra la media nei corpo a corpo oltre che munito di uno dei campionari di magie più utili del gioco, Rodi è un personaggio di grande valore. A suo favore depone anche il fatto che, essendo straordinariamente veloce, attacca sempre per primo nelle fasi di combattimento. L'unico punto debole di Rodi è la sua sensibilità ai danni. Va tenuto d'occhio più di qualsiasi altro membro della banda ed è a quanto pare il bersaglio prediletto dei nemici più intelligenti. Indispensabile sia per le sue risorse fisiche che per il













suo assortimento di magie, Rodi è un personaggio che va assolutamente tenuto in squadra dall'inizio alla fine!

**BRUTAL FIRE**
Una delle armi magiche di cui Rodi dispone fin dall'inizio. Dà il meglio di sé a cominciare dal livello 2, riuscendo a colpire più nemici alla volta.

**AYAKASHI**
Un ninja è, fra le altre cose, capace di confondere il nemico. Non per niente questo incantesimo diminuisce le probabilità di essere colpiti dal suddetto.

**LIGHTNING**
Nelle fasi più avanzate del gioco questo incantesimo sostituisce il Brutal Fire. E' potentissimo, ma la sua attivazione comporta un notevole dispendio di magia.

**FEROCITY**
L'equivalente ninja dell'Attack. Aumenta considerevolmente le probabilità di vittoria sul bersaglio scelto. Un incantesimo eccezionale.

**ILLUSION**
Un altro incantesimo destinato a disorientare i nemici, che sotto il suo influsso si metteranno ad aggredire l'aria! In realtà, però, non è molto utile.

**SPIDER-THREAD**
La velocità del ninja è importantissima. Questo incantesimo rende l'avversario ancora più lento, garantendovi la possibilità di attaccare per primi.

**MADNESS**
Ancora un altro incantesimo ingannevole, destinato a impedire che i nemici facciano centro. Tutto sommato potete anche farne a meno.

**NEGATE**
Alcuni nemici tendono a fare un uso smodato di velocità superiori e incantesimi offensivi più potenti. Questo incantesimo neutralizza tutte le facoltà sovrannaturali acquisite dai suddetti.

## BASSO
Questo indomito guerriero è il primo personaggio supplementare che si unisce alla vostra squadra. Combattente nato, Basso si avvale prevalentemente della forza fisica e della tecnica per colpire a morte i suoi nemici. Ciò presenta tuttavia qualche svantaggio. Tanto per cominciare è, fra i personaggi al vostro comando, l'unico che non dispone neanche minimamente di magie, cosa che può preludere a problemi anche gravi. Per giunta, Basso è estremamente lento. Difficilmente troverete nel gioco un essere che sia meno veloce di lui; inutile dire, quindi, che Basso è sempre l'ultimo a muoversi in un attacco. E come se tutto ciò non bastasse, l'armamento di Basso consiste solamente in una scorta inesauribile di scuri, per cui dovrete esplorare i dintorni più del necessario solo per procurargli delle armi più decenti.
Nelle fasi immediatamente successive al suo reclutamento, è senza alcun dubbio il "picchiatore" più valido del gruppo, ma una volta che il personaggio principale e Lisa entrano in possesso delle spade più potenti, il suo ruolo perde importanza.

**- NON DISPONE DI ALCUNA MAGIA**

## LISA
Complice di Basso nelle sue imprese criminali, Lisa non si unisce alla vostra squadra se non quando avete già affrontato metà dell'avventura, ossia durante l'esplorazione di West Shrine. Lisa è praticamente l'equivalente femminile del vostro personaggio principale: brava con la spada, anche se munita di un campionario di incantesimi differente (e forse più utile). Via via che il gioco prosegue, le capacità di Lisa si evolvono finché diventa persino più potente di Basso. Procuratele la spada e l'armatura giuste e non vi darà problemi! Sul piano della velocità, Lisa lascia un po' a desiderare: è infatti poco più veloce di Basso, per cui state certi che in una fase di combattimento, i primi elementi del vostro gruppo ad attaccare per primi saranno il vostro personaggio e i ninja, dopodiché si muoveranno, a turno, i nemici, Lisa e Basso. La memorizzazione di questi tempi è fondamentale al fine di ottenere il risultato migliore da uno scontro.

**HEAL**
Oltre ad essere una combattente, Lisa è anche una guaritrice, e in questo risulta anche più brava del vostro personaggio principale. Una magia di grande valore, dunque.

**RETURN**
Come il personaggio principale, Lisa può tirarvi fuori da un sotterraneo ogni volta che volete, tranne che durante un combattimento.

**BARRIER**
Un incantesimo destinato ad ammortizzare gli effetti nocivi dell'alito nemico (vapori, lingue di fuoco e cose del genere). Utile, ma non più di tanto.

**AURA**
Rimette in forma simultaneamente tutti i membri della squadra. Vale la pena ricordare che di questo incantesimo c'è bisogno praticamente dopo ogni attacco nemico.

**ANTIDOTE**
Dato che anche Melody dispone di questo incantesimo, potete neutralizzare qualsiasi attacco venefico qualunque sia la configurazione da voi scelta per affrontare lo scontro.

**SUPPORT**
Per far sì che la vostra squadra attacchi per prima, lanciate questo incantesimo un paio di volte: la sua velocità aumenterà sensibilmente, per cui potrà infliggere danni in brevissimo tempo.

**ANTI-SPELL**
Questo incantesimo è destinato a impedire che il nemico usi la magia, cosa che è molto piacevole a sapersi. Peccato che funzioni solo ogni tanto...

**SHIELD**
Si tratta in pratica dell'equivalente magico dell'incantesimo Barrier. Attenua gli effetti delle bordate nemiche, ma tutto sommato non vale la rinuncia ad un turno.

## AKANE
Questo ninja si unisce alla squadra nel Far East Village, dopo che la Sacred Sword è stata asportata dal South Shrine. Akane è un ninja diverso da Rodi. Mentre Rodi risulta molto versato nella lotta (non importa se affrontata con la semplice forza fisica o con strumenti magici), Akane è più portata a sanare le ferite (è il primo personaggio a ricevere un incantesimo per rimettere in forze tutti i membri della squadra in un colpo solo) e generalmente aiuta la squadra in modi che non comportano l'uso di un'arma offensiva. In battaglia, Akane lascia un pochino a desiderare; anche a gioco inoltrato, quando viene munita di un equipaggiamento di prim'ordine. Come Rodi e tutti i ninja che si rispettino, Akane è molto veloce (così veloce che nelle fasi di attacco, scatta sempre prima del suo collega), per cui se la vostra squadra è a un passo dalla morte, potete farla entrare in azione e ordinarle di rimettere in forze tutti quanti, con la giustificata certezza che terminerà la sua opera di guarigione prima che il nemico possa attaccare. Bello, no?














**HEAL**
Akane è una vera maestra nel campo delle arti mediche. Avanza di livello in livello con una celerità pressappoco identica a quella di Melody.

**ANTIDOTE**
Dimostrando ulteriormente la grande abilità di Akane nel trattare con i medicamenti, l'incantesimo Antidote (reperibile al livello 2) può neutralizzare qualsiasi veleno venga usato nel gioco.

**GOD'S WIND**
Il ruolo assistenziale sostenuto da Akane nella squadra le permette di ridurre i danni causati dall'alito nemico con questo incantesimo. Tutto sommato, però, non vale la pena scomodarsi tanto per ottenerlo.

**SWIFT WIND**
L'incantesimo Support con un altro nome. Rende più veloci e meglio protetti i membri della squadra. Ottimo contro i mostri più lesti.

**WEASEL SLASH**
Destinato a far fuori tutti i nemici a portata di tiro in un colpo solo, questo incantesimo è, ad essere sinceri, molto simile all'Hell Blast e, come questo, poco potente.

**PRAYING**
Primo personaggio in grado sanare le ferite di tutti in un colpo solo, Akane dà il meglio di sé con questo incantesimo. Molto efficace.

**SPIRITUAL**
E' il diretto equivalente del Soul Steal usato dal nemico. Quando funziona (e purtroppo non accade spesso), uccide istantaneamente il destinatario.

**REVIVAL**
A rendere Akane definitivamente degna di rispetto come guaritrice provvede la sua versione dell'incantesimo Raise The Dead. Utile, come quest'ultimo, quando ci si trova in una situazione disperata.

## FORTE

Forte si aggrega alla banda subito dopo Akane, e cioè dopo che la Sacred Sword ha costretto gli spiriti maligni ad abbandonare sia il suo corpo che quello del re. Forte è un mago molto bellicoso; non per niente la quasi totalità del suo campionario di incantesimi trova impiego in battaglia. Inoltre è molto veloce; durante uno scontro, potete star certi che Forte si darà da fare alla svelta, non appena i ninja avranno detto la loro. Seppur familiari nelle loro funzioni, i suoi incantesimi sono più potenti degli equivalenti in possesso di altri membri della squadra (lo Spark soprattutto). Per giunta Forte è l'unico elemento del gruppo che riesce a far funzionare regolarmente incantesimi che nelle mani di altri personaggi fanno quasi sempre cilecca, come ad esempio il Soul Steal. Il suo unico neo è la spropositata sensibilità ai danni inflittigli dal nemico; gli









stessi colpi che gli altri incassano senza risentirne troppo, a Forte dolgono molto di più, per cui bisogna averne particolare cura.

**BLAZE**
Un incantesimo offensivo a basso costo e di media potenza. Produce danni di discreta entità, ma lo Spark sa fare molto di meglio.

**SHIELD**
Utilizzando questo incantesimo, Forte può rendere tutti i suoi compagni invulnerabili alle magie offensive del nemico. Fa abbastanza comodo.

**ANTI-SPELL**
Impedisce ai nemici di attaccare. Funziona una volta sì e una volta no, ma quando funziona è molto efficace. Sui boss, però, è meglio non usarlo.

**SLEEP**
Addormenta i nemici, permettendovi di ucciderli in tutta tranquillità. Niente male, vero? Beh, lo sarebbe se funzionasse regolarmente, cosa che invece non succede.

**SOUL STEAL**
Quando viene usato, stermina istantaneamente tutti i nemici. Al livello 2, però, funziona in modo discontinuo.

**FREEZE**
L'incantesimo che il nemico sembra lanciarvi addosso in continuazione. Un'arma sovrannaturale abbastanza valida, anche se di danni ne infligge di più lo Spark.

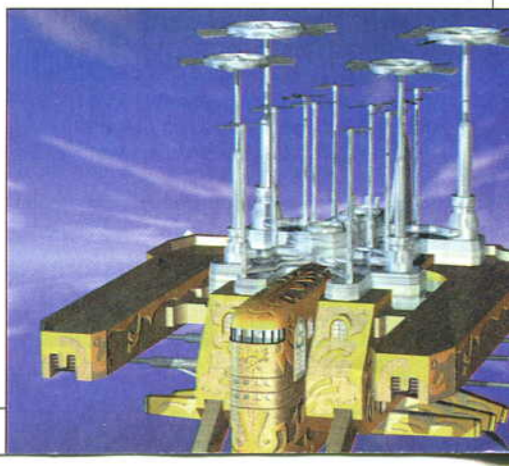
**SPARK**
Costa molto, ma è l'incantesimo offensivo migliore di tutti (ed è accompagnato da una splendida animazione ad hoc).

**ATTACK**
Aumenta sensibilmente le capacità offensive di un membro della squadra: da affibbiare assolutamente a chiunque possegga la Shining Sword o la Force Blade.

## I DIECI COMANDAMENTI DELL'ARK-ONAUTA

Eccovi alcune dritte per sfruttare appieno l'ottimo sistema di combattimento di Shining The Holy Ark...

1. Non ricorrete al combattimento automatico; ci si diverte molto di più (e ci si allena per gli scontri più duri) sbrigando la faccenda con le proprie forze.
2. Nelle prime fasi del gioco, non ricorrete alla magia finché non raggiunge il Livello 2 (condizione che le permetterà di colpire più bersagli per volta), e tenete da parte i punti magici di Melody per eventuali guarigioni da effettuare.
3. Fate scorta di erbe ogni volta che visitate una città (più avanti, fate altrettanto con le opzioni). Cercate di averne almeno cinque pro capite.
4. Nelle fasi più avanzate del gioco, quando avrete più di quattro personaggi al vostro comando, dividete la squadra in guerrieri che usano la forza bruta e guerrieri che usano la magia. Usate i secondi quando dovete fronteggiare più di due avversari, e i primi quando dovete affrontarne uno o al massimo due.
5. MEMORIZZATE I TEMPI CON CUI AGISCONO I VOSTRI PERSONAGGI! I membri della vostra squadra attaccano sempre in particolari momenti a ogni round. Sapere quando un personaggio potrà muoversi vi aiuterà a decidere che cosa dovrebbe fare.
6. L'incantesimo migliore è senza alcun dubbio l'Attack, che ha il suo diretto equivalente nel Ferocity di Rodi. Usate l'uno o l'altro per potenziare Basso e il vostro personaggio principale. In seguito date a Lisa la Force Blade e fate sì che Rodi usi l'incantesimo in questione su di lei.
7. Rendete operativo Forte e usate lui, il vostro personaggio principale e Rodi per impiegare simultaneamente la magia dell'Attack a beneficio del vostro personaggio principale o di Lisa. Un personaggio può beneficiare dell'Attack quattro volte. Con la Shining Sword, potete quindi produrre danni per 850 punti!
8. Memorizzate l'identità dei personaggi in possesso dell'incantesimo Aura (o del suo diretto equivalente, il Praying), che sono per l'esattezza Akane, Lisa e Melody, e fateli entrare in azione durante gli scontri più impegnativi. La prima ad attaccare sarà Akane, dopodiché sarà il turno di Melody (ma qualche mostro potrebbe precederla) e quindi quello di Lisa, che peraltro sembra essere sempre l'ultima a muoversi (tranne quando c'è da affrontare un mostro più forte del solito).
9. Alcuni mostri vanno affrontati alternando le "mani nude" alla magia. Quando combattete contro i granchi, per esempio, usate la magia per recidere le loro tenaglie, quindi passate ai combattenti che usano la forza bruta per abbattere ciò che resta.
10. Sfruttate appieno il mostro da 3333 punti-esperienza per incrementare i valori dei vostri personaggi (vedi seconda parte di questa guida). Per sconfiggere il boss finale occorrerà che il vostro personaggio principale abbia raggiunto un livello a cavallo fra il 23 e il 25.



# MEGA market

**VENDO Macross** e **Area 88** per Super Famicom.
- ALEX, Tel. 0338/9638703

**CERCO** disperatamente per Saturn i seguenti giochi: **Dragonball Z** (KAP), **3x3 Eyes** (JAP), **Magic Knight Ray Earth** (USA), **Hokuto No Ken** (JAP), **Dragonforce** (USA), **Guardian Heroes** (USA/PAL), **Virtua Fighter Kids** (JAP/USA/PAL), **Evangelion** (JAP), **Metal Slug** (JAP/USA), **X Men** (JAP/USA/PAL), **Silor Moon S** (JAP), **Shining The Holy Ark** (USA), **Super Robot Wars F** (JAP), VF2 (JAP/USA/PAL), **Dungeons & Dragons Collection** (JAP). Pago da Lit. 25.000 a Lit. 60.000 a seconda del titolo proposto. I giochi devono essere completi di scatola, istruzioni e i cd non devono essere rigati. Astenersi pirati. Vendo inoltre giochi ORIGINALI per Playstation PAL, PC CD ROM, Nintendo 64 PAL.
- ANDREA, Tel. 0347/4219506

**VENDO/SCAMBIO** per Nintendo 64 i seguenti giochi: **Doraemon** (JAP - Lit. 95.000), **Wave Race** (USA - Lit. 95.000) e **Star Wars** (USA - Lit. 95.000). Il tutto in perfette condizioni quasi mai usato. Inoltre cerco disperatamente i titoli **Blast Dozer** e **Starfox 64**, a prezzo ragionevole oppure da scambiarsi con uno dei titoli sopracitati.
- FILIPPO, Tel. 06/86204550 (telefonare ore serali o messaggio su segreteria telefonica)

**VENDO/SCAMBIO** i seguenti giochi per Sega Saturn: **Parodius** (euro - Lit. 35.000), **Discworld** (euro - Lit. 40.000), **Sega Rally** (USA - Lit. 40.000), **Tomb Raider** (euro - Lit. 55.000), **Virtua Fighter II** (Lit. 45.000). Sono disposto a scambiare con: Road Rash, **The King Of Fighters 95** o **96**, **Micro Machines 3**, **Bomberman**. Inoltre vendo le seguenti cartucce per Megadrive a Lit. 25.000 cadauna: **NBA**, **Mortal Kombat II**, **Flink**, **Comix Zone**, **Streets Of Rage**, **Wonder Boy In Monster World**, **Gayares**, **Golden Axe II**.
- NICOLA, Tel. 0171/955988 (ore pasti)

**VENDO** i seguenti giochi per Super Nintendo: **Goal!**, **NBA Jam**, **Road Runners**, **Alien Vs Predator**, **Street Fighter 2 Turbo** a Lit. 20.000 cadauno.
- DANIELE, Tel. 0362/44969

**VENDO/SCAMBIO** per Nintendo 64: **StarFox 64** (JAP), **Perfect Striker** (JAP), **W.G.'s 3D Hockey** (USA), **Multi Racing Championship** (JAP).
- SANDRO, Tel. 0438/701244 oppure 0347/2739721

**VENDO/SCAMBIO** giochi per Saturn e Nintendo 64. A disposizione per Saturn: **Clockwork Knight**, **Guardian Heroes**, **Fighter Megamix**, **Virtua Cop 1-2**, **Die Hard Trilogy**, **MK3**, **Euro 96**, **FIFA 96**, **Space Hulk**, **Battle Monster**, **Golden Axe**, **Daytona**, **Tomb Raider**, **Soviet Strike**, **Hakaider**, **Alien Trilogy**, **Doom**. Per Nintendo 64: **Doom 64**, **Mario 64**, **Mario Kart 64**, **Turok**, **Star Wars**, **Wave Race**. Inoltre vendo giochi per Super Nintendo e Megadrive, più arretrati di **Mega Console**, **Game Power**, **Consolemania**, **Super Console**, **K**, **Playstation Power**, **CVG**.
- ALEX, Tel. 0187/494145

**VENDO** per Nintendo 64 cartuccia **Star Wars** italiana, pagata Lit. 160.000, a Lit. 99.000 causa vendita Nintendo.
- FRANCESCO TUSCANO, Tel. 0331/597110

**VENDO Super Nintendo** + 2 joypad + 6 giochi tra cui **Street Fighter Alpha 2**, **Killer Instinct**, **The Lion King**. Vendo in blocco a Lit. 300.000 trattabili o separatamente. Inoltre cerco per Super Famicom **Dragon Ball Z Hyper Dimension**.
- ANTONIO GULLERI, Tel. 0823/965837

**VENDO** giochi per Saturn, Super Nintendo e Megadrive e precisamente: **Story Of Thor 2** (JAP - Lit. 50.000), **Dark Savior** (USA - Lit. 50.000) per Saturn; **King Of The Monsters 2** (JAP - Lit. 30.000), **F-Zero** (PAL - Lit. 40.000), **StarWing** (PAL - Lit. 40.000), **Megaman X** (PAL - Lit. 30.000), **Super Street Fighter 2** (USA - Lit. 35.000) per Super Nintendo; **Garfield Caught In The Act** (PAL - Lit. 30.000) per Megadrive.
- STEFANO, Tel. 02/95781980

**VENDO** console **NES** con 2 joypad, 1 pistola e 6 giochi. Il tutto in ottimo stato e vendibile separatamente o in blocco. Prezzo da concordare.
- ROBERTO, Tel. 081/5755851

**VENDO/SCAMBIO** giochi per Megadrive: **Sonic 4**, **Mickey Mania**, **Fever Pitch**, **Fatal Fury 2** (JAP), **Mortal Kombat 3**, **Micro Machines '96**. Mi interessano: **Premier Manager**, **Theme Park**, **International Sensible Soccer**, **Lethal Enforcers** (+ **Game Gun**).
- BERNARDO, Tel. 0873/978422 (dalle 14.30 alle 16.00)

**VENDO** i seguenti giochi per Sega Saturn: **Bug!** (Lit. 50.000), **F1 Challenge** (Lit. 60.000), **X-Men** (Lit. 60.000), **Hang-On GP 96** (Lit. 60.000), **True Pinball** (Lit. 70.000). Tutti in versione europea. Vendo inoltre **Vampire Hunter** (JAP) a Lit. 70.000.
- ROBERTO DITALI, Tel. 085/959664 (ore serali)

**VENDO** 3 giochi per Megadrive: **Goofy's Historical History Tour** (Lit. 45.000), **Dragon** (Lit. 50.000) e **Indiana Jones** (Lit. 30.000). Cerco **32X** a Lit. 250.000.
- QUINTO, Tel. 06/39731769

**VENDO** per 32X i seguenti giochi: **Doom** (Lit. 70.000), **Star Wars Arcade** (Lit. 60.000). Sono disposto a scambiarli con: **Metal Head**, **Virtua Fighter**, **Virtua Racing**, **Kolibri**, **Chaotix** e altri. Per **Virtua Fighter** con un control pad a sei tasti, cedo entrambi i giochi. Le due cartucce sono complete di istruzioni e custodie originali e ben tenute con un prezzo in blocco di Lit. 110.000. Inoltre vendo i seguenti giochi per Megadrive europeo: **Fatal Fury** e **Turtles** (Lit. 60.000), **Sub Terrania** (Lit. 60.000), **Sonic & Knuckles** (Lit. 70.000), **NBA Jam Tournament Edition** (Lit. 50.000), **Street Fighter 2 Plus** (JAP + adattatore, Lit. 60.000), **Mortal Kombat 3** (Lit. 80.000). Anche questi giochi sono completi di istruzioni e custodie originali e ben conservati, con prezzi trattabili.
- MAURIZIO, Tel. 031/850085 (dalle 16.30 alle 19.20 e dalle 21.00 alle 22.00)

**VENDO Sega Saturn (PAL)** completo di cavo Scart e alimentatore, CD Demo, 2 joypad, adattatore JAP/USA e gioco **Fighters Megamix** (versione giapponese) a Lit. 300.000.
- LUIGI, Tel. 080/6970309 (dalle 9.00 alle 18.00, dal lunedì al venerdì)

**VENDO Super NES (PAL)** + 14 giochi tra i più noti + 2 joypad + 1 joystick + adattatore universale + cavo Scart + cavo antenna in blocco a Lit. 550.000. In più vendo il gioco **Dragonball Z Hyper Dimension** a Lit. 80.000.
- MIRCO/MANLIO LEO, Via degli Olivi 35, 00172 Roma, Tel. 0338/6552422 (ore pasti)

**CERCO** per Super Famicom (JAP) i seguenti titoli: **Gambare Goemon** (**Mystical Ninja**), **F-Zero**, **Spanky Quest**, **Super Mario World** e **Super Mario All Stars**. Vendo **Cool Boarders** (PAL) e **Ridge Racer Rev** (JAP) per PSX (entrambi in ottime condizioni a Lit. 50.000 e 40.000). Compro soltanto se in ottime condizioni e completi di manuali.
- PAOLO, Tel. 0338/7515922 o 0445/365968 (sera)

**VENDO Sega Saturn** europeo + adattatore per giochi, cartuccia memoria, 12 giochi. Tutto in ottime condizioni, vendibile anche separatamente.
- TIZIANO, Tel. 0331/668020 (ore pasti)

# CENTRO SPECIALIZZATO VIDEOGAMES, MODELLISMO E GIAPPONESERIE

## VENDITA PER CORRISPONDENZA

# DREAM LAND

ORDINA AL

0541/786496
FAX 0541/786621
06/56339373
FAX 06/56341133

**47900 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621**
**00121 OSTIA LIDO - ROMA - Via delle Canarie, 19 - Tel. 06/56339373 - Fax 06/56341133**

### PSX JAP

| | |
|---|---|
| Ace Combat 2 | L. 139000 |
| **Bio Hazard Director's Cut** | **L. 139000** |
| **Breat of Fire III** | **L. 139000** |
| **Cyber Boots** | L. 149000 |
| Dracula X | L. 139000 |
| Dragon Ball GT | L. 139000 |
| Dragon Ball Z Legend | L. 89000 |
| **Dungeons e Dragons Collection** | **L. 129000** |
| Einhänder | L. 139000 |
| Final Fantasy VII | L. 129000 |
| **Front Mission II** | **L. 139000** |
| Front Mission Alternative | L. 139000 |
| Gundam the Battle Master | L. 139000 |
| Gun Bullet | L. 139000 |
| **Gran Turismo** | L. 139000 |
| Hokuto no Ken | L. 129000 |
| **Marvel Super Heroes** | **L. 129000** |
| **Megaman X 4** | **L. 139000** |
| Nightmare Creatures | L. 109000 |
| **Other Life Azure Dreams** | **L. 159000** |
| Panzer Bandit | L. 129000 |
| Parasite Eve | L. 139000 |
| **Puzzle Bubble 3DX** | **L. 129000** |
| Ranma 1/2 | L. 149000 |
| **Sailor Moon s** | **L. 135000** |
| Street Fighter Collection | L. 139000 |
| Time Crisis + Gun | L. 199000 |
| Z Gundam | L. 129000 |

### SATURN JAP

| | |
|---|---|
| Bio Hazard | L. 109000 |
| Bomberman | L. 119000 |
| Burning Rangers | L. 119000 |
| Chaos Seed | L. 109000 |
| **Dead or Alive** | **L. 119000** |
| **Duke Nuken 3D** | **L. 109000** |
| **Dungeons Dragon Collection** | **L. 129000** |
| Dokiusey 2 | L. 129000 |
| Dragon Ball Z Legend | L. 89000 |
| Eve Burst Error Premium Pack | L. 139000 |
| Grandia | L. 129000 |
| Layer Section II | L. 119000 |
| Last Bronx | L. 129000 |
| **Marvel Sup. Her.** | **L. 129000** |
| Metal Slug | L. 109000 |
| Real Bout Special | L. 139000 |
| **Sega Touring Car** | **L. 129000** |
| Samurai Shodown | L. 139000 |
| Skull Fang | L. 99000 |
| Sonic R | L. 119000 |
| Steep Slope Sliders | L. 119000 |
| Super Robot War F | L. 139000 |
| Tactical Fighter | L. 109000 |
| The Literary Fragment | L. 139000 |
| Thunder Force V | L. 139000 |
| **Tokimeki Memorial** | **L. 129000** |
| Virus | L. 129000 |
| Yu-no (hard) | L. 109000 |
| **X-Men Vs. Street Fighter** | **L. 129000** |

### CONSOLE

| | |
|---|---|
| **Nintendo 64 Jap+Scart** | **L. 330000** |
| **Sony Playstation Universale** | **L. 390000** |
| **Sony Playstation Jap** | **L. 459000** |
| **Sony Playstation Euro** | **L. 289000** |
| **Sega Saturn Jap** | **L. 389000** |
| **Game Gear Color + 1 Game** | **L. 230000** |
| **Game Boy + Game** | **L. 139000** |
| **Game Boy Pocket** | **L. 129000** |

### NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| **Art of Fighting Twin** | **L. 179000** |
| Banjo Kazooie | L. 159000 |
| Camaleon Twist | L. 159000 |
| **DD Kong Racing USA** | **L. 189000** |
| **Duke Nukem 64** | **L. 169000** |
| **Extreme G** | **L. 169000** |
| F. Zero | L. 159000 |
| Golden Eye USA | L. 169000 |
| **Yoshi Island** | **L. 169000** |
| **Lamborghini 64 USA** | **L. 179000** |
| **Mario Kart 64 USA** | **L. 149000** |
| Mission Impossible USA | L. 189000 |
| NFL 98 | L. 159000 |
| **S. Francisco Rush** | **L. 169000** |
| Star Fox USA + Jolt Pack | L. 189000 |
| **Sonic Wings Assault** | **L. 189000** |
| Top Gear Rally | L. 179000 |
| **Zelda** | **L. 179000** |
| **Wild Choppers** | **L. 169000** |
| Winter Sport | **L. 159000** |
| **Hiryu no Ken** | **L. 189000** |

# CD MUSIC KEN IL GUERRIERO A L. 59.000

# VIDEO CD DEI MANGA GIAPPONESI A L. 30.000

### ACCESSORI N64

| | |
|---|---|
| Extension Cable | L. 20000 |
| Jolt Pack | L. 49000 |
| Super WHS Cable | L. 35000 |
| Scart | L. 50000 |
| Av Cable | L. 50000 |
| Adattatore Universale | L. 50000 |
| Joipad Colorati | L. 60000 |
| Memori Card Colorate | L. 40000 |
| Dual Joistick | L. 129000 |

### ACCESSORI SATURN

| | |
|---|---|
| Fighting Controller | L. 55000 |
| Joypad | L. 50000 |
| Scart | L. 20000 |
| Analog Control | L. 139000 |
| Adattatore Universale | L. 50000 |
| Joystic Sala Giochi (16 tasti 2 Players) | L. 280000 |
| Volante + Pedaliera | L. 119000 |

### PSX ACCESSORI

| | |
|---|---|
| Joypad Analogico JAP | L. 119000 |
| Joypad | L. 35000 |
| Volante + Pedaliera VR F1 | L. 119000 |
| Gun Namco | L. 119000 |
| Gun Judge Dreed | L. 89000 |
| Coppia Joipad Infrared | L. 139000 |
| Fighting Controller | L. 55000 |
| Memory | L. 40000 |
| Formula Zero Volante PSX, SAT, N64 | L. 149000 |
| Gun SAT - PSX | L. 79000 |

**Gadget di Dragon Ball**
**Lamù - Lupin**
**Ranma 1/2 - Sailor Moon**
**Gundam - Goldrake - Mazinga**
**Hello Kitty - Evangelion**
**Rayearth - Final Fantasy VII**
**Tekken - City Hunter**
**Tokimeki Memorial - Slayers - kakyusei**
**Modellini in resina, vinile e plastica.**
**CD Musicali dei tuoi eroi giapponesi.**

## L. 29.000

## VISITATECI

# é ora

**[ di farvi un regalo! ]**



**ad ogni prossimo**
**acquisto SOFTWARE**
**vi faremo**
**uno splendido regalo.***
**[datevi un mossa!]**

* fino ad esaurimento scorte.

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)
SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY